#320 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

4 GOLD AWARDS DEZE MAAND!

WWW.PU.NL
NOV 2020
BP € 5,50





RESHIFT

DE CONSOLE WARS BARSTEN LOS!

UBISOFT Z'N EIGEN BREATH OF THE WILD • MICKEY EN MARIO HEBBEN MEER GEMEEN DAN JE DENKT... • DE HARDSTE POWER MOVE IN GAMING • IEDEREEN GAAT DOOD IN AGE OF CALAMITY • EEN GACHA ZONDER GOTCHA! • ZELDA ONTHOOFDT GANONDORF! • TWEE VAN DE BESTE ROGUELIKES ÓÓIT BESPROKEN

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#320 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

4 GOLD AWARDS DEZE MAAND!

WWW.PU.NL



DE CONSOLE WARS BARSTEN LOS!

UBISOFT Z'N EIGEN BREATH OF THE WILD • MICKEY EN MARIO HEBBEN MEER GEMEEN DAN JE DENKT... • DE HARDSTE POWER MOVE IN GAMING • EEN GACHA ZONDER GOTCHA! • TWEE VAN DE BESTE ROGUELIKES OOIT BESPROKEN

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 59,50** (€ 4,96 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 32,25** (€ 5,38 per editie)

MEEST FLEXIBELE KEUZE

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 5,50** (maandelijks opzegbaar)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME



Pompoeneiland



Na ruim 500 uur spelen was mijn Animal Crossing-eiland in augustus wel zo'n beetje volgebouwd, dus besloot ik toen maar met die game te kappen en mijn tijd wat nuttiger te besteden. Maar ja, toen kwam in oktober die Halloween-update...



X Æ A-12? Nee, Ella!



Genshin Impact is, zoals je verderop in dit blad kunt lezen, van veel hogere kwaliteit dan je van free-to-play-meuk gewend bent, en dat is ook te merken aan de lokalisatie. De vertalers hebben overduidelijk veel lol gehad, zoals te zien is aan deze NPC in de bibliotheek van Mondstadt. Al is het wel jammer dat dit intelligente meisje geobsedeerd is door taal in plaats van de creatie van hypermoderne voertuigen.

Trophy Topper



Nu PlayStation het Trophy-systeem van 100 levels naar 1.000 levels heeft gebracht en mijn Trophy-level door het dak ging, is het de perfecte tijd om de balans op te maken voordat de nieuwe generatie begint. Ruim 10.000 Trophy's, waarvan 126 Platinum... Kom maar op met die PS5!





BG to the Three!



Hij zit nog in Early Access en ik heb dan ook flink ruzie met al z'n bugs en andere problemen, maar ik ben 'm aan het spelen, hoor; Baldur's Gate 3! Ik kan niet zo goed bevatten dat ik daadwerkelijk bezig ben met het derde deel van de serie die me niet alleen een gamer heeft gemaakt, maar ook nog eens een Dungeons and Dragons-speler. Check hier mijn BG3-crew chillen bij een affikkend huis!



Pag. 018

Pag. 020



Pag. 026



Pag. 052



Pag. 058

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Alie Sierkstra, Marvin Toepoel, Lucas May, Dennis Mons, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

LAAT JE NIET GEK MAKEN, EN GAME!





Het is inmiddels al een cliché, en eigenlijk houd ik niet van afgezaagd, maar het moet gezegd worden: Sjongejongejonge, dat 2020 is me het jaartje wel, of niet dan?! Het is het Jaar van Het Virus, een overleden Chadwick Boseman en een HUGE misbruikschandaal binnen de gelederen van Ubisoft. Vlambeer stopte, Animal Crossing bleek de beste game voor lockdown-tijden en Elon Musk noemde z'n kind X Æ A-12 want waarom de fuck niet. In 2020 besloten Epic en Apple opeens poep naar elkaar te gooien als kinderen in een zandbak, terwijl Henry Cavill een PC bouwt om iedereen dorstig te maken en Steve van Minecraft aangekondigd wordt als vechter in Smash Bros. Het is het eerste jaar sinds een decennium dat er geen MCU-film uitkomt, de E3 voor het eerst sinds nog veel meer jaren gecanceld wordt en terwijl iedereen helemaal idolaat is van een gast die welpjes afmaakt, geeft het Amerikaanse Department of Defense tussen neus en lippen even doodleuk toe dat ruimtewezens bestaan. Oh, en de Sonic-film? Die is dankzij corona gewoon een van de meest succesvolle bioscoopreleases van 2020...

Terwijl de wereld volledig, ongegeneerd, balls out gestoord aan het worden is, gaat het intussen best wel lekker met de gamesindustrie. Er komen dit jaar gewoon nog twee nieuwe spelcomputers uit en de resulterende console wars zijn heftiger dan ooit tevoren. Microsoft die Bethesda koopt is bijlange na niet het meest bizarre wat er gebeurd is in 2020, maar het is wel de grootste, potentieel meest impactvolle aankoop die er ooit is gemaakt in deze industrie. Want ook in een doorgedraaide wereld moet er gegamed worden. We hebben onze favoriete hobby misschien wel extra hard nodig in deze onvoorspelbare tijden; escapisme is nog nooit zo wenselijk geweest. En, zo blijkt uit onze coverview van Jacco, Graddus en JJ, de volgende generatie spelcomputers maakt ontsnappen makkelijker dan ooit. Want in digitale werelden waarin laadtijden niet meer nodig zijn en lichtstralen realistisch reflecteren, dáár wil je blijven. In Everwild bijvoorbeeld, dat volgens Jurjen wel eens wonderschone kunst kan worden. Of Immortals Fenyx Rising, waarin Griekse mythologie en komedie op effectieve wijze worden gemixt, aldus Raf. Waarom in deze knotsgekke wereld vertoeven als je aan zelfontwikkeling kan doen op de maan met Spelunky 2? Of de gangster kan uithangen in het fictieve Lost Heaven? Want hoe gek 2020, 2021 en beyond ook mogen worden, er zullen altijd games zijn en, met jullie hulp, zal ook PU magazine dan nog steeds bestaan om jullie wegwijs te maken in al deze verschillende, aanlokkende werelden. ● *Wouter*

Ondertussen...

Tjeerd



Zat deze maand...

...nog steeds thuis, en het maakt me lichtelijk lui. Dus in plaats van naar beneden lopen om de kachel aan te zetten op de eerste echt koude dag van het jaar, heb ik maar een dekbed uit de kast geplukt.

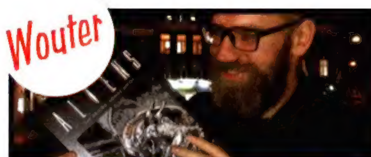
Jacco



Kreeg deze maand...

...een make-over van een AI. Zo is m'n gezicht inderdaad perfect. Niks meer aan doen.

Wouter



Vierde deze maand...

...m'n verjaardag. En ik kreeg niet alleen een vette Aliens-comic van m'n broer, maar m'n vrienden hadden ook nog eens een corona-proof surprise party voor me georganiseerd en het was GLORIOUS.

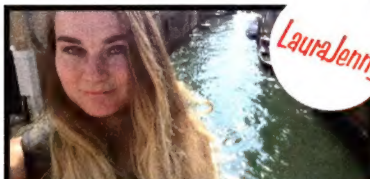
Samuel



Raakte deze maand...

...geobsedeerd door Nerf. Ik kocht onlangs zo'n klein Jolt-pistooltje om m'n vriendin mee te pesten, maar dat ging niet zoals gepland! Ze vond beschoten worden door piepschuimpijltjes juist extreem hilarisch. Lang verhaal kort, we hebben nu een dozijn plastic geweren waar we elkaar continu mee bekogelen. Ook kan ik nergens in m'n appartement naartoe lopen zonder op een pijltje te staan. LOL.

LauraJenny



Zocht deze maand...

...uit of ik me ook bij de boevengilde van Venetië kon aansluiten, net als Ezio Auditore. Er lag echter nergens een kar hooi. [We hebben niets meer van haar vernomen.]

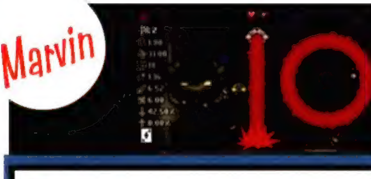
Graddus



Vroeg zich deze maand...

...af wat geloofwaardiger is aan deze foto. Dat ik hard aan het werk ben, of dat mijn trui echt blauw is.

Marvin



Startte deze maand...

...weer vaak The Binding of Isaac op, samen met mijn vriendin. De een speelt en de ander zoekt op wat alle items ook al weer doen, teamwork! Dit is trouwens het cijfer dat wij aan de game zouden geven.

JJ

Speelde deze maand...

...de nieuwe FIFA. Alle eerste potjes resulteerden in een ragequit.

Martin



Mocht deze maand...

...een appel eten naast de Xbox Series X.

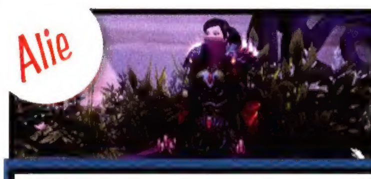
Lucas



Deed deze maand...

...eigenlijk bizar weinig, behalve het langverwachte Spelunky 2 spelen natuurlijk! Daarom kan je hier genieten van mijn avontuurlijke alter-ego Little Jay. Altijd een glimlach op z'n gezicht, zo moet je door het leven gaan!

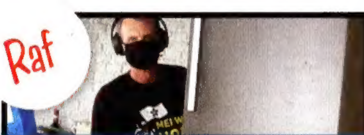
Alie



Riep deze maand...

...een nieuwe hashtag in het leven. Ik vind het namelijk enorm leuk om mijn World of Warcraft-personages elke week in een nieuwe outfit te steken. Zodoende heb ik besloten om mijn creaties voortaan te voorzien van de hashtag #transmogrifytuesday.

Raf



Ontdekte deze maand...

...dat zo'n mondmasker ook in te zetten is tegen 'aromatische' Franse kazen.

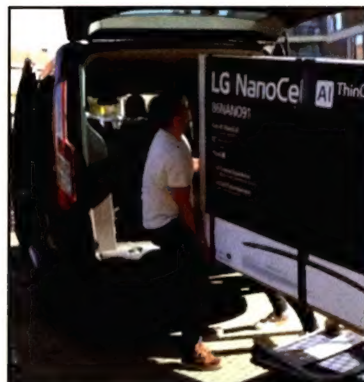
Jurjen



Slenterde deze maand...

...door een middeleeuws dorpje. Niet in een game, maar in het Archeon te Alphen aan de Rijn. Kijk jongens en meisjes, dít zijn pas next-gen-graphics!

Wordt vervolgd...

Size matters!

De afgelopen zomer hadden we een lekkere actie lopen op onze sociale media (volg ons dan effe) en je kon een 86 inch 4K-tv bij ons op komen halen. 86 inch, dat is dus een diameter van 2 meter en 17 centimeter en dat prop je niet zomaar in een studentenkamer. De reacties waren mooi om te lezen en niet iedereen had door hoe gigantisch groot deze tv wel niet is... want 'leuk voor op de slaapkamer op m'n bureau'? Hoe dan?! Goed, Robin mocht uiteindelijk het bakbeest op komen halen en wist ook effe niet wat hij zag. Gelukkig hebben we stagiaires die konden helpen sjouwen. Robin blij, maar vooral de poes van Robin is blij, want die kan lekker op groot formaat vogels kijken.



Harig

Dat is een hoop haar op een foto, of niet dan? Wouter ging de afgelopen maand een Fristi of 36 drinken met oud PU-baas Maarten en beiden hebben met de jaren meer haar gekregen... Conclusie: Fristi's drinken is goed voor je haargroei.





Bonus Level



Kijk ze daar eens staan, de mannen van de Bonus Level-podcast. De fiets gepakt en al harkend op het buitenblad, helemaal naar Zandvoort gereden, speciaal voor deze plaat. Cody, Jacco en Lucas wonen alle drie in Den Haag, zullen we ze zeggen dat Scheveningen ook een strand heeft? Goed, Bonus Level dus, een wekelijkse podcast over Nintendo, die je elke vrijdag kunt vinden op PU.nl.

Hover-hand

Bij een gebrek aan een E3, waar we jaren lang hebben kunnen trainen op onze 'hover-hand' bij de boothbabes, toont Wouter hier een spectaculaire 'hover-hand' bij een mini-Ringwraith. Zijn al die ongemakkelijke foto's bij de te knappe dames toch nog ergens goed voor geweest.



Power Spy

● Als we de geruchten mogen geloven schijnt de Xbox Series X nogal wat warmte af te scheiden. Sommigen melden zelfs hun handen bijna gebrand te hebben.

● De Powerspy bekijkt het allemaal wat pragmatischer. Hij zou er alleen maar blij mee zijn. In dat geval kan de thermostaat namelijk een graadje of twee lager.

● En liever een heet element in de kamer dan een stofzuiger.

● Overigens schijnt het fake news te zijn.

● De game-industrie gaat dus prima met z'n tijd mee...

● De PS4 van JJ maakt zoveel geluid dat de buren serieus gevraagd hebben waarom hij zo vaak en lang stofzuigt...

● De Powerspy vraagt zich overigens af wie het ontwerp van de PlayStation 5 heeft gedaan.

● Dat moet of de schoonzoon van de baas van Sony zijn geweest, of de hardware is zo gevormd dat er alleen maar dit halfbakken omhulsel omheen kan.

● Het gedrocht is zo groot dat het niet in elk willekeurig tv-meubel past.

● De enige die er blij van wordt, is IKEA. Die nu weer een hele nieuwe lijn aan Billy-tv-kasten kan gaan bouwen.

● De Powerspy verheugt zich nu al op de mensen die bij hem langskomen en dan vragen 'wat staat er nu naast je tv? Is dat een luchtververser?'

● Samuel haalde onlangs de bezem door zijn telefoon en sloopte alle dating-apps eraf.

● Zag hij opeens dat 'ie hele coole dingen met zo'n zakjapanner kon doen. Telefoneren, appen, foto's maken, nieuws lezen...

● FIFA en PES kwamen dit jaar dus beide uit met een min of meer geüpdatete versie van de editie van vorig jaar.

● PES deed dat met een soort van mega-patch-update die drie tientjes kostte, terwijl FIFA hun 'update' voor de volle mep in de winkels legden. »

OPUNIE

XBOX WORDT EINDELIJK MONDIG

In de Coverview staat een artikel van JJ over de Console Wars en hoe fel deze dit keer is. Onderdeel van deze strijd is het op respectvolle wijze dissen van de opponent. Tot nu toe was vooral PlayStation daar erg bedreven in. Maar daar is verandering in gekomen. Xbox bijt van zich af. En hoe.

> "Doet de prijs van een game ertoe als hij in Game Pass zit?"



Allan Greenberg kan goed tellen.



Onlangs kwam er een video, met goedkeuring van Sony, online, waarin een PS5 compleet uit elkaar gehaald werd om te laten zien wat er allemaal in zat en wat je er mee kon. Xbox bekeek de video en sloeg onmiddellijk terug. Bijvoorbeeld op het gegeven dat je een houder op de PS5 moet schroeven om de console rechtop te laten staan. Xbox tweette dat dit bij de Xbox een stuk simpeler was. Gewoon rechtop zetten. Touché. Dat ze de tweet daarna weer weghaalden, doet er niet toe. Er bestaat blijkbaar binnen Xbox een gevoel dat ze wat minder soft moeten zijn.



Of de manier waarop je een SSD (extra geheugen) in de console zet. Bij de PS5 moest Sony's Yasuhiro Ootori de console openmaken en iets erin en eruit halen. Bij de Xbox is het een kwestie van klepje open en SSD erin. Ouch. We snappen het PS5-design steeds minder...

5 MILJOEN DOLLAR VANWEGE DRIFTENDE JOY-CON

Een Amerikaanse moeder heeft Nintendo aangeklaagd omdat haar minderjarige zoon last had van een driftende Joy-Con. Dit manco is een bekend gegeven en inderdaad vervelend als je games zit te spelen. Maar om daar nu 5.000.000 dollar schadevergoeding voor te vragen... Wordt het zoontje dermate getraumatiseerd van het driften dat 'ie in de toekomst een seriemoordenaar wordt?

Nintendo vervangt overigens kosteloos alle driftende Joy-Cons. Maar dat is volgens de advocaat niet afdoende. Want Nintendo verkoopt de Joy-Cons, die het gebrek vandaag de dag ook kennen, nog steeds. En dus zijn ze strafbaar...

Mocht de zaak tot winst leiden, dan gaan we toch nog even kijken hoe het zit met onze redactie-Joy-Cons.





twitter.com/GKJJ

WAT GAAT MICROSOFT MET BETHESDA DOEN...

Het kwam als een donderslag bij heldere hemel. De aankoop van Zenimax/Bethesda door Microsoft. In één klap doorbrak Xbox de perceptie dat er geen goede games waren voor hun consoles. Een power move die over tien jaar nog steeds besproken zal worden.

Nu het stof een beetje is neergedaald, is het natuurlijk de vraag wat Microsoft met de content van Bethesda gaat doen. Maken ze de gamesconsole exclusief – want daar draait het allemaal om – of laten ze Bethesda gewoon doen, waar ze al jaren mee bezig zijn? Dat is games maken voor alle beschikbare platformen die er zijn.

Je zou verwachten dat Microsoft direct besloot dat ze niet voor de kat zijn K 7,5 miljard dukaten hebben neergeteld. Daar wil je voordeel uit te halen. Het feit dat ze de nieuwe Elders Scrolls en Starfield exclusief naar de Xbox Series (en PC) zouden kunnen laten komen, is zo'n voordeel en een ware nachtmerrie voor Sony. Die worden gek als de gamer via Game Pass dit soort topgames voor 10 euro kan spelen. Microsoft zou gek zijn om die troef niet uit te spelen. Sony had het waarschijnlijk direct gedaan.

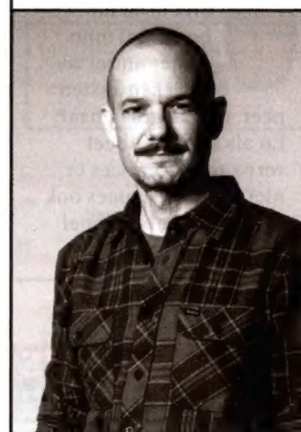


En toch is dit besluit voor Microsoft geen 100% zekerheid. Phil Spencer heeft vaak gezegd dat hij niet houdt van betalen voor exclusiviteit. Bovendien verdient Microsoft goed geld aan de licentie van Azure die ze aan Sony verpatsen. Ze hebben er dus belang bij dat zij het ook goed doen. Bovendien kan Bethesda (en dus Microsoft) meer geld verdienen als er ook Bethesda-games voor de PS5 verkocht mogen worden. De PS5 loopt ruim voor in de voorverkoop en dat telt ook.

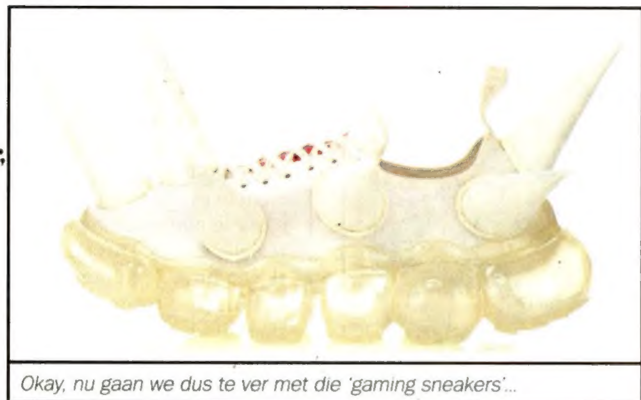
Een fiks dilemma dus, dat voorlopig nog niet opgelost zal worden. Microsoft kijkt de kat uit de boom. Daarmee gamers in vreselijke spanning achterlatend. Want je zou als Elder Scrolls-fan maar net een PS5 hebben gepre-orderd, om er dan achter te komen dat jouw favoriete franchise exclusief naar de Xbox Series X en S gaat...

> "In Zweden willen we het liefst achturige werkdagen draaien. Zoals een Zwitsers klokwerk, met volle toewijding en extreem gefocust."




Misschien moet CD Projekt Red David Polfeldt even bellen.

SERIOUS GAMING


Okay, nu gaan we dus te ver met die 'gaming sneakers'...

SERIOUS GAMING


Hoezo, next-gen? Hier is Doom op een rekenmachine, powered by aardappels.

Power Spy

- Dat is een regelrechte 'patch voor de bek van de gamer.'
- Aan de andere kant, voor het staartje van Ronaldo en de baard van Messi betalen we graag 30 euro extra.
- Jammer alleen dat ze in het echt hun kapsel al een tijd lang hebben aangepast.
- Maar hoe hard hij het ook probeert, hij begrijpt niet waarom Ubisoft de PS5-versie van Watchdogs Legion een tientje duurder maakt als de PS4-versie die je gratis kunt upgraden naar de PS5.
- Daar moet in Frankrijk toch iets misgegaan zijn bij wiskunde. Of de rekenmachine was kapot.
- Nu gaat er momenteel wel meer mis bij Ubisoft. Een intern onderzoek leerde dat een kwart van de medewerkers van Ubisoft zich niet veilig voelt op het kantoor.
- Nu herkent de PU-redactie dat gevoel 100%. Maar niet omdat we slecht behandeld worden.
- Nee, de kans dat je op de redactie een voedselvergiftiging oploopt is nogal groot aangezien mensen voortdurend hun voedsel in de ijskast laten liggen.
- Het thuiswerken en opnemen heeft zijn voordelen en zijn nadelen. Zo kun je als je thuiswerkt je partner en kids wat meer zien.
- Nadeel is dat onze huizen niet echt gebouwd zijn voor het opzetten van een opnamestudio.
- Zo beukte de kat van JJ tot drie keer toe de webcam van zijn statief tijdens opnames.
- En Martin moesten maandenlang elke ochtend een kabel uit z'n dakraam gooien om die dan buitenlangs naar z'n router te trekken.
- Gelukkig dat de kids van tegenwoordig niet meer aan 'belletje trekken' doen...
- Over Martin gesproken. Hij heeft sinds kort een eigen Twitch-show op woensdag,.
- Het betreft de show 'Martin vs. de rest', waarin hij probeert challenges te halen die door kijkers zijn bedacht. »

Power Spy

● Tot nu toe is zo'n challenge al drie ook daadwerkelijk gehaald.

● Jammer alleen dat dit niet door Martin werd gedaan, maar steeds door... Cody, de vaste vervanger van Martin.

● Cody haalde een win in Fall Guys met ovenwanten aan, reed geblinddoekt de berg op in GTA V en scoorde een hattrick met z'n billen in Rocket League.

● Ga dus niet beweren dat gamejournalisten niks kunnen...

● Cyberpunk 2077 is Gold en komt dus zeker uit.

● Met dank aan tientallen Polen die nu een burn-out hebben.

● Florian houdt van twee dingen (nou ja, drie, want we gaan er vanuit dat hij zijn vriendin ook tof vindt). En dat zijn auto's en hardware.

● Bij een racestuurtje komen die twee passies perfect samen. En dus was de man als een kind zo blij dat Logitech hem een exemplaar van hun nieuwste model opstuurde.

● Waarop Florian bij de deur postvatte en wachtte, en wachtte en wachtte. Maar het stuurtje liet zich niet zien.

● Wat bleek. Het stuurtje was bij de buurman afgeleverd. Die hem vervolgens had verkocht op Marktplaats. Vóór de officiële releasedate en voor de helft van het geld.

● Dat ging Florian duidelijk boven een van zijn vele petten en hij stormde boos naar zijn buurman.

● Na enig aandringen heeft de buurman het stuurtje terug moeten kopen van de koper die hem inmiddels voor veel meer geld op Marktplaats had gezet.

● Bij elke nieuwe generatie consoles is het weer een ding: backwards compatibility. Oftewel de mogelijkheid om je oude games ook op de nieuwe console te spelen.

● De Powerspy heeft die drift van gamers om de mogelijkheid te hebben om oude games op hun nieuwe hardware te spelen nooit begrepen. Er bestaat zoiets als vooruitgang.

OPUNIE



MET OF ZONDER DISKDRIVE, D

We staan aan de vooravond van de launch van de next-gen-consoles. Microsoft en Sony zijn er tijdens een van de meest barre periodes sinds jaren in geslaagd om de consoles op tijd af én in de winkels te krijgen [mijn gebrek aan een PS5-pre-order zegt iets anders – Marvin]. Waarvoor ze alle credits verdienen. Nu is het tijd voor de gamers om een keuze te maken. Er vanuit gaande dat de diehard console-fan straks het liefst met de meest nieuwe hardware speelt.

De moeilijkste keuze is niet eens zo zeer of je een PS5 of Xbox Series X gaat kopen. De meeste gamers weten dat inmiddels wel. Lastiger is de vraag of je straks een console met of zonder diskdrive gaat halen. Een enorm dilemma. Ja, zonder disk is goedkoper, 100 euro bij Sony en zelfs 200 euro in het geval van de Xbox Series S. Maar je mist ook wat. Bij de Series S natuurlijk een stuk power, maar bij beide stukken hardware bijvoorbeeld ook de zekerheid dat je game altijd zal werken. Want codes zijn cool, en ze nemen thuis weinig ruimte in beslag, maar als PlayStation of Microsoft onverhoopt besluiten om te stoppen met gaming en de servers sluiten, dan kun je niks meer. Met een disk nog wel. Ook is er het probleem van schijfruimte. Heb je 1TB, dan kun je er straks mogelijk een game of 10 à 15 op kwijt. Daarna moet je keuzes gaan maken. Een schijfje doe je er in en eruit. En wil je films kijken, games uitwisselen, een tweedehandsje scoren... Keuzes, keuzes, keuzes, dus. Wat denken onze redacteuren ervan? Waar gaan zij voor en waarom?



Met disk. Ik bewaar al mijn games en zet ze netjes in kasten neer. Kijk ik graag naar. En als semi-digibeet vertrouw ik services er niet op dat ze games ook voortzetten als de boel stopt.



Met disk. Ik ben gegaan voor de PS5 met Disk Drive (en de Series X, die er standaard een heeft). Dat heeft vooral te maken met het feit dat ik mijn favoriete games graag fysiek koop, dus zo kan ik ze gewoon weer op next-gen spelen als ik wil. Ook wat betreft prijzen van games en sporadische fysieke review-exemplaren lijkt het me handig om 'gewoon weer' schijfjes in m'n console te kunnen stoppen.



Mét natuurlijk, alleen een dief van z'n eigen portemonnee koopt games digitaal! Daarnaast wil ik ooit, op een goede dag, een gamemuseum openen waarin alle games ooit gemaakt tentoongesteld staan. Ik heb die ruimte-opslurpende schijfjes en doosjes dus ook gewoon nodig.



Met disk. Want: tweedehands games, backwards compatibility én gelicentieerde games (ik hoop dat men ondertussen al weet dat die niet altijd online beschikbaar blijven). In de toekomst zal fysieke media vast verdwijnen, maar tot die tijd zeg ik 'fight the power.'





Het is geen pizza, maar toch...



Met disk. Ik ruil wel eens games in, koop (best vaak) tweedehands games op Marktplaats, leen wel eens games uit, vind het leuk om op rommelmarkten naar koopjes te speuren... Allemaal dingen die alleen gaan met fysieke games. Dus tja, áls ik een next-gen-console in huis haal (voorlopig nog niet trouwens) dan moet dat er eentje met een diskdrive zijn.



T IS DE VRAAG...



Met disk. Ik ben in de basis fan van digitale games, want het scheelt kastruimte en geklungel met schijfjes. Bovendien is de digitale PS5 zonder diskdrive niet zó lelijk als zijn tegenhanger. Toch heb ik gekozen voor de versies met diskdrive, want een digitale editie beperkt je toch enorm. Wil je effe een schijfje lenen? Nope. Zie je een goed geprijsde aanbieding in de winkel liggen? Jammer. Vind je een tweedehands topdealtje? Huilen. Het zal mij niet overkomen dat ik straks beteuterd 70 euro moet dokken in de digitale store voor iets waar ik fysiek eventueel twee of drie tientjes op kan besparen en helemaal geen games kan uitwisselen met mijn vrienden.



Met disk. Dat komt vooral omdat ik ook nog wel eens een blu-raytje of UHD afspeel. Ik ben niet zo'n enorme verzamelaar van fysieke exemplaren meer sinds de PS4-/X1-generatie, maar sluit ze ook zéker niet uit.



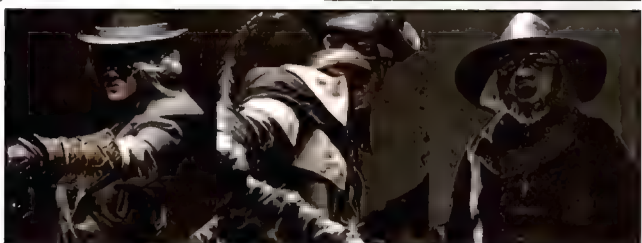
Met disk. Als gamesjourno volstaat de digitale versie, omdat die early reviewcodes nagenoeg allemaal via die weg uitgedeeld worden. Zeker nu we weten dat je met zo'n schijfjeslezer geen opslagruimte bespaart. Maar omdat ik graag af en toe een fysieke UHD-film draai, ga ik bij minstens een van de twee consoles toch voor die met zo'n lezer.



Met disk. En de reden is nog geeneens de games, maar meer omdat ik de machine ook wil gebruiken om UHD blu-rays af te spelen.



Nee, geen nieuwe screenshots van Bloodborne 2. Gewoon cosplay



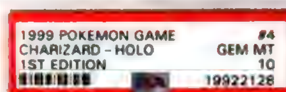
NA 130 MISPEREN KWAM FALL GUYS

We horen mensen vaak vertellen dat je bakken met geld kunt verdienen als gamedeveloper. Nu, als je zo denkt, laten we je dan snel uit de waan halen. Het merendeel van de developers kan het hoofd net boven water houden. Kijk maar eens naar de mannen van dé megahit van het moment, Fall Guys [is dat niet al Among Us? – Marvin]. Voordat zij deze kraker in elkaar wisten te sleutelen, produceerden ze in vijftien jaar tijd maar liefst een kleine 130(!!) games die niet wisten te scoren. Honderd-fucking-dertig games. Dat heet nog eens doorzettingsvermogen...





Duurste Pokémon-kaart ooit: een mint, first-edition holographic Charizard #4 uit 1999 voor $183.812







Power Spy

- Ken jij bijvoorbeeld iemand die ooit bij Sony heeft geëist dat de nieuwe dvd-speler ook video's moest kunnen afdraaien...
- Zo ja, heeft die persoon misschien een witte overjas aan met de mouwen op de rug gebonden?
- Er blijken dus echt mensen te zijn die cheaten in Fall Guys.
- En de Powerspy maar denken dat je niet lager kon zinken dan FIFA spelen tegen je neefje van 12 en hem een controller geven die op Alternate staat en dat niet aan hem vertellen.
- Florian is qua hardware goed bezig de laatste tijd. Hij had namelijk twee maanden lang een tv in huis die zo groot was dat 'ie het halletje niet uit kon.
- Waardoor hij hem dus niet kon testen. Want tja, gamen in het halletje is ook weer zo wat. En koud...

Daarop heeft hij het bakbeest met behulp van een koerier naar de redactie gestuurd zodat hij hem daar kon testen.

- Met een koerier dus, want in zijn eigen auto past z'n vriendin niet eens. En dat is geen burn naar z'n vriendin, want zelfs z'n cavia past niet naast hem.
- En dat is ook geen burn naar de cavia.
- Op de redactie paste de monster-tv overigens prima.
- Maar daar is dan ook bijna niemand vanwege de coronamaatregelen.
- De nieuwe Zombie-modus van Call of Duty is onlangs onthuld als een echt op zichzelf staande mode.
- Daarmee heeft de game nu de langste naam ooit: Call of Duty: Black Ops Cold War Zombies.
- Zet dat maar eens op een T-shirt...
- De Tokyo Game Show wordt op 30 september 2021 gehouden, volgens de Japanse organisator.
- De Powerspy snapt de blijdschap van de gamers, maar zullen we eerst eens kijken of we met een groep vrienden gewoon in een café kunnen zitten...

WELKE KANT KIES JIJ?

WEGWIJS IN DE

2020 is een belachelijk jaar waarin alles, maar dan ook álles, kan gebeuren. Tussen een storm van onzekerheid, controverse en ellende marcheren twee partijen echter gestaag door naar de frontlinie voor de vierde console-oorlog. Een bikkelharde strijd om de harten én zuurverdiend geld van gamefans: PlayStation versus Xbox. Nu het najaar is aangebroken en de voorbereidingen zijn voltooid, staat de strijd op het punt van losbarsten. Wie neemt de felbegeerde voorsprong? Welke strategie werkt in de huidige wereld het best? En belangrijker: ben jij wel voorbereid?

WAT VERANDERT ER VOOR JOU?

Zeg je partner vaarwel, maak ruimte onder de televisie en gooi die oude schijtconsoles het raam uit: de nieuwe consolegeneratie komt eraan! Om je helemaal next-gen ready te maken, zet Jacco op een rij wat er precies gaat veranderen.



Misschien denk je dat een nieuwe consolegeneratie niet zo nodig is met de prachtige games die we de afgelopen tijd hebben gespeeld. Ja, sommige titels lijken uit de toekomst komen – maar toch vergis je je daar vies in. Ga maar eens na: waarschijnlijk is het aantal keren dat je na de release van de huidige consoles bent teruggekeerd naar de PS3 en 360 op één bezwete hand te tellen. Terugkeren naar de vorige generatie is haast onmogelijk, zo ook vanaf november.

Déze next generatie is extra interessant, want voor het eerst in de geschiedenis heeft de vliegende techniek gewonnen van het eigenwijze concept van één console per grofweg zes jaar. De PlayStation 4 Pro en Xbox One X zijn dan ook een voorbode op wat er komen gaat, en zorgen ervoor dat de grafische stap misschien minder groot wordt dan gebruikelijk. Toch valt next-gen niet uit te drukken in 'wow, dit is net echt!' of 'ik wist niet dat Lara Croft een moedervlek heeft.' Dit is wat 'next-gen' écht inhoudt.

Nooit meer (lang) wachten

De PlayStation 5 en Xbox Series X/S zijn behoorlijke bakbeesten, met een snelle processor en dikke videokaart. Het belangrijkste onderdeel is echter de SSD: een game-changer voor... games dus. Waar we nu nog rustig een bakkie kunnen zetten als we sterven in Bloodborne of naar een scherm vol nutteloze tips kijken tijdens 'fast travel', is lang wachten binnenkort verleden tijd. Je charactermenu openen in Destiny 2, een potje FIFA laden en een dungeon betreden in Horizon Forbidden West: het gaat vrijwel naadloos. Volgens de eerste tests laden games 70 tot 80 procent sneller; secondenwerk in plaats van minutenwerk. En ook buiten games om wordt de ervaring veel prettiger. Games installeren sneller, de console start sneller op en op de Series X kun je tot wel zes games tegelijkertijd openen – voor als je het concentratievermogen van een goudvis hebt. En, als we mazzel hebben, loopt het nieuwe besturingssysteem van Microsoft niet meer zo traag als dikke stront door een trechter.

"Take that, PC-mensen!"

De power van de SSD gaat echter nog veel verder. Door de absurd snelle lees- en schrijfsnelheid kunnen ontwikkelaars daadwerkelijk anders nadenken over hoe een game in elkaar zit. Die spleten waar Nathan Drake zich doorheen perst bijvoorbeeld? Dat waren verborgen laadschermen, en die zijn verleden tijd, dus komt een openwereld-Uncharted opeens heel dichtbij. Constant dezelfde prullenbakken, lantaarnpalen en vijanden tegenkomen in openwereldgames? Niet meer nodig,

CONSOLE WARS

"Een coverview ter ere van de nieuwe generatie consoles schrijf je niet zomaar. Hoe vat je de release van een nieuwe PlayStation en Xbox – een moment waar we al tijden naar uitkijken – samen in zes pagina's? Toch is het gelukt: in drie delen bespreken Graddus, JJ en ik de essentie van wat ons te wachten staat aan de start van de nieuwe generatie. Te beginnen met wat 'next-gen' anno 2020 in godsnaam inhoudt, zoals hoe games nou precies gaan veranderen. Ook laat JJ zijn analytische brein los op de vies harde competitie tussen Sony en Microsoft, want uiteindelijk gaat het allemaal om geld. En hoe zit het met de launchgames? Graddus zet ze allemaal voor je op een rij en trekt een eerlijke conclusie over wie de beste launch-line-up heeft. Wees voorbereid, want hoe je het wendt of keert: *begun, the Console Wars have....*"

JACCO, JJ & GRADDUS **MAKEN JE WEGWIJS**

DE BASICS

PLAYSTATION 5/ PLAYSTATION 5 ALL-DIGITAL EDITION

- **Releasedatum:** 19 november
- **Prijs:** 499 euro/399 euro
- **Beeld:** 4K 60fps (max. 8K) en 120fps
- **Backwards compatibility:** PS4
- **Afmetingen:** 10,4x26x39 cm (breedte/diepte/hoogte)

XBOX SERIES X/ XBOX SERIES S

- **Releasedatum:** 10 november
- **Prijs:** 499 euro/299 euro
- **Beeld:** 4K 60fps (max. 8K) en 120fps/1440p 60fps (max. 4K met minder fps)
- **Backwards compatibility:** Xbox, Xbox 360, Xbox One
- **Afmetingen:** 15,1x15,1x30,1 cm /6,35x15,1x27,5 cm (breedte/diepte/hoogte)

alles en iedereen is (potentieel) uniek. Het beste voorbeeld van een pure next-gen-game is Ratchet & Clank: Rift Apart, waarin de Lombax en de robot in real-time door de ene na de andere dimensie vliegen. Het rap inladen van deze werelden vol details en bewegende objecten is iets wat met geen mogelijkheid kan op de PS4 en Xbox One.

Wat nou, Master Race?

De nieuwe consoles geven je ook eindelijk munitie om terug te vuren op eenieder die roept dat de PC 'superieur' is. De PlayStation 5 en Series X behalen namelijk (op papier) een resolutie van 4K en 60fps, waar je momenteel vaak moet kiezen tussen een van de twee. Dat zorgt ervoor dat games over het algemeen vloeiender spelen, minder input lag vertonen en simpelweg veel fijner aanvoelen. Het zal niet voor alle games gelden – of GTA 6 op 60 fps draait moeten we nog maar zien – maar Sony en Microsoft gebruiken de nieuwe hardwarekracht godzijdank niet om enkel 8K-televisies te pushen. Sterker nog, titels als Call of Duty: Black Ops Cold War en Rainbow Six: Siege ondersteunen 120 keiharde frames per seconde, iets wat normaal alleen besteed is aan PC's. Dus take that, PC-menschen! Grapje, ik hou van jullie.

Al je oude games speelbaar

Waar zowel Sony als Microsoft hoog op inzetten is een 'soepele' overstap naar de volgende generatie consoles. Dat houdt in dat PS4- en Xbox One-titels grotendeels gewoon werken op je nieuwe console, met zelfs een aantal fijne voordelen. Neem een The Witcher 3, dat net als veel andere titels de 60



weetje • weetje

Next-gen is niet alleen rozengeur en maneschijn, want games worden duurder: ongeveer een tientje. Dat betekent dat je 70 tot 80 euro betaalt voor een gloednieuwe game, helemaal als je volledig digitaal gaat met de PS5 All-Digital Edition en de Series S. Ook dát is next-gen voor je, dus wees gewaarschuwd.

frames per seconden niet haalt in de speciale Performance Mode, zelfs al verlaagt de game de resolutie als het te zwaar wordt. Prop je de game in je Series X, dan haalt de console met gemak de maximale resolutie en framerate. Microsoft gaat zelfs een aantal stappen verder. Waar je op de PlayStation 5 alleen PS4-games kunt spelen, ondersteunen de Series X en S alle Xbox One-games én een groot deel van de voorgaande generaties. Ook krijgen sommige games op magische wijze HDR, wat zelfs originele Xbox-games soms wonderbaarlijk mooie kleuren geeft.

Doolhof

Helaas hoort ook het doolhof van edities, versie-upgrades en verschillende prijzen bij next-gen. Zo krijgen sommige games een gratis update met grafische verbeteringen als ray-tracing (een prachtige, natuurlijke manier om licht te simuleren) en hogere resoluties en framerates, maar krijgen andere games – *kuch* GTA 5 – dat niet gratis. Ook is het één grote chaos wat savegames betreft. Zo wordt slechts een deel van je progressie in FIFA 21 overgezet als de next-gen-versies verschijnen en is het bij sommige games helemaal niet mogelijk. Check van tevoren dus goed wat wel een niet wordt ondersteund, zodat je niet in de next-gen-penarie komt. »

JJ ZIET GEEN EINDE AAN DE OORLOG

WAT NOU, GEEN CONSOLE WARS?

Er zijn gamers die de term 'console wars' onzinnig vinden. Want er is geen 'oorlog' tussen Sony en Microsoft. JJ gaat hen uit die droom helpen. De onderlinge strijd is namelijk hard. Vies hard.



Natuurlijk is de term 'console wars' aangezet. Sony en Microsoft rollen echt niet met elkaar over straat. Maar beide partijen weten ook dondersgoed dat ze hun console voor een groot deel aan dezelfde doelgroep moeten slijten. Microsoft heeft met de lage prijs voor de Xbox Series S en Game Pass absoluut meer aantrekkingskracht op de zogenaamde 'casual gamer'. Maar zolang niet bewezen is dat de grote massa deze service oppakt, draait de strijd in eerste instantie nog steeds om de gunsten van de 'hardcore gamer'. En die strijd is momenteel niet bepaald zachtzinnig. Misschien wel harder dan ooit.

De 'Amazon-methode'

Tot nu toe vochten Microsoft en Sony de console wars altijd op dezelfde manier uit. De twee boden drie generaties lang een identiek product aan voor een identieke prijs. Vervolgens probeerden ze de gamer in te palmen met exclusieve games. Spellen die een identieke prijs kenden. Dit noemen we een 'even playing field'. Beide hadden dezelfde tools – wie de beste exclusieve games en de grootste creativiteit bezat en dat het best wist te promoten, die won.

Deze 'eerlijke' manier van concurrentie is mooi. Het liefst zie je twee voetbalteams de strijd aangaan met een identiek budget en zelf opgeleide spelers. Degene die bij deze wijze van concurrentie steeds verliest, vindt het minder leuk. Zo ook Microsoft. Drie generaties lang kregen ze op hun bek. Bij het ingaan van de nieuwe cyclus dacht Microsoft daarom: "Dat nooit weer." En ze gooiden het compleet over een andere boeg. Console wars 2.0.

Creativiteit speelt natuurlijk nog steeds een rol bij de Xbox Series X. Microsoft heeft eigen studio's die al een paar jaar aan het werk zijn. Maar die creativiteit was niet langer zaligmakend. Voortaan werden de games van Microsoft spotgoedkoop in de markt gezet. Dat was het speerpunt. En kon je spelen op een Xbox Series S voor slechts 299 euro. Een absolute bodemprijs voor een next-gen-console. On top of that meldde Microsoft dat je bij hen verreweg de grootste collectie games bij launch kreeg: 1000+. Voor een spotprijs dus.

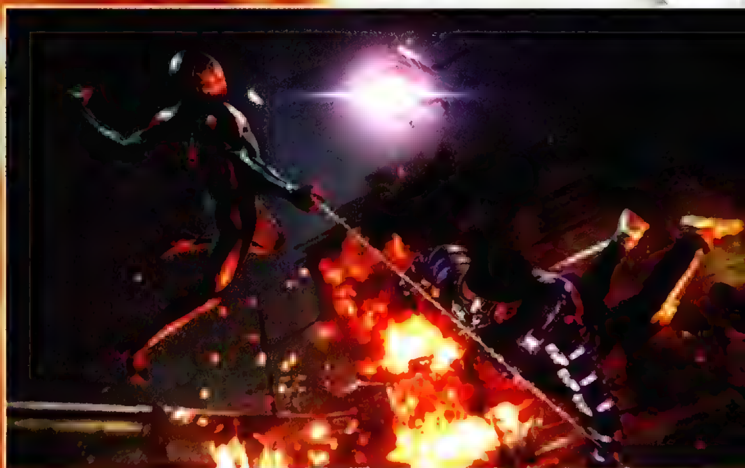
Herken je de aanpak? Ik noem dit zelf de 'Amazon-methode'. Zorg dat jouw producten gelijkwaardig zijn aan die van de concurrent en breng ze vervolgens flink onder de prijs uit. Zo goedkoop dat je als consument gek bent als je dit aanbod afslaat. Zelfs al vind je het product van de concurrent toffer. Het inkomstenverlies accepteer je. De Xbox en Game Pass moeten een no brainer worden. Niet per se op basis van kwaliteit, maar vanwege prijs en keuze.

Deze vorm van concurrentie is keihard. Het playing field is niet langer in evenwicht. Sony bezit immers niet de diepe zakken van Microsoft om de aanval van Xbox op prijsniveau te matchen. Terwijl dat wel nodig is omdat de gamer mogelijk anders tegen de prijs van games gaat aankijken. Kijk maar wat Spotify en Netflix hebben teweeggebracht in respectievelijk de muziek- en filmindustrie. Wie koopt er nu nog een cd of dvd voor de volle mep? Deze 'oneerlijke' strijd maakt de console wars anno 2020 harder dan ooit.

'Liegen en draaien'

De woordvoerders van PlayStation en Xbox gedragen zich momenteel als volleerde politici. Er wordt 'gelogen' en gedraaid bij het leven. Zo riep PlayStayion-baas Jim Ryan voor de zomer dat hij, anders dan Xbox, geloofde in generaties. Je had een PS5 nodig om de nieuwste games te spelen. In september draaide hij opeens 180 graden. Spider-Man Miles Morales en Horizon Forbidden West kwamen ook naar de PS4...















Phil Spencer meldde vanaf 2015 dat exclusiviteit niet in het belang van de gamer was en dat Xbox niet voor exclusiviteit wilde betalen. In september kochten ze Bethesda en presenteerden ze in hun streams veel timed console exclusives. Diezelfde Phil Spencer riep in de zomer dat Halo Infinite ging bewijzen dat de Xbox Series X de superieure console was. Van de eerste beelden in september schieten we nu nog in de lach.

En zo zijn er vele voorbeelden van gedraai. Zaten ze hier nu keihard te liegen? Als je het nauw neemt wel. Maar feitelijk is dit wat er gebeurt in een industrie. Door technologische ontwikkelingen verandert het speelveld razendsnel. In 2015 had Phil te maken met een slecht presterende Xbox One en third party's die vooral op de PS4 wilden uitkomen. Logisch dat 'ie dat dan roept. En Ryan snapt echt wel dat de installed base van de PS4 te groot is om te negeren. Het is echter 'oorlog' en beide partijen willen zich vooral afzetten tegen de ander. Dus als de een prat gaat op zijn exclusieve games, dan roept de ander dat exclusiviteit slecht is. Je pakt de concurrent waar je hem pakken kan...

Sneren en trollen

Een beetje plagen hoort bij console wars. Als je een zwakke plek of een fuck-up ziet bij de tegenstander dan wrijf je dat er even in. Vroeger waren er ook van die plaagstootjes, maar niet eerder waren ze zo frequent en zo op de man. Ik doe een greep uit het aanbod:

- Antwoord Sony op de vraag wat ze van de superieure Xbox Series X en Game Pass vinden: "Wacht maar tot de verkoopcijfers straks bekend worden gemaakt."
- Tweet Xbox' Alan Greenberg nadat Sony toegeeft dat hun games deels ook cross-generatie zijn. "Dit is ook bij Xbox het geval, maar wij zijn er tenminste altijd eerlijk over geweest."
- Tweet Xbox na het pre-order-fiasco van de PS5. "Wees niet ongerust. Wij melden op tijd als de pre-orders beginnen."
- Tweet Xbox nadat Sony bekend maakte dat PS4's Dual Shock-controllers compatible zijn met de PS5. "Onze oude controllers werken ook op de nieuwe console."

De powermove

Tijdens de vorige generaties werd er wel eens een studio gekocht. Of men lapte geld voor een tijdelijk exclusieve game. Beide partijen deden het. Maar niks zorgde voor een aardverschuiving. Het was alsof er een herenakkoord was om het eerder genoemde playing field intact te laten. In 2020 is die tijd voorbij. Het zwakke punt van de Xbox ten opzichte van PlayStation was meestal het gebrek aan grote games. En dat was er na de heerschappij van Dom Mattrick, die de meeste studio's van Microsoft verkocht, niet beter op geworden

"Geloof me, we gaan de komende maanden meer powermoves zien... Van beide kanten."

Microsoft zag dit jaar in dat die achterstand een probleem ging worden en 'verbrak het herenakkoord'. Tot ieders verrassing deden ze in september de een na grootste aankoop ooit in de gamehistorie. Voor 7.5 miljard dollar was Zenimax/Bethesda van hen. Een ongekende powermove die in één klap het stigma dat Xbox geen games had en PlayStation wel, neutraliseerde.
Niemand had deze aankoop aan zien komen. Ook Sony niet. Maar er zit een adder onder het gras. Een aankoop als Zenimax/Bethesda doe je niet op een maandagmorgen. Daar gaan maanden aan onderhandelingen vooraf. En dat betekent dat Microsoft maanden lang hun kaken stijf op elkaar heeft gehouden toen ze werd verweten dat ze geen games hadden.
Een beter bewijs van de felheid van de console wars is er mijns inziens niet. Immers gooi je in een 'oorlog' niet meteen je troefkaart op tafel. Die bewaar je voor een moment waarop je de opponent kan raken. Bijvoorbeeld na een minder ontvangen PlayStation Showcase. Geloof me, we gaan de komende maanden meer van dit soort powermoves zien... Van beide kanten. »

GRADDUS BEOORDEELT DE LAUNCHGAMES

MAAKT SONY GEHAKTBALLETJES VAN MICROSOFT?

Leuk hoor, die teraflops en ray-tracing. Belangrijkste next-gen-vraag is echter: wat valt er op day one te spelen? Graddus checkt wie de eerste klap uitdeelt in de battle Microsoft vs. Sony - Part IV.





Op 10 november verschijnt de Xbox Series X/S met 19 launchgames. De PlayStation 5 trapt een week later af, met 20 titels. Wat dat betreft zijn beide next-genners aardig in balans. Maar zoals elke gamer weet, draait het niet om kwantiteit maar om kwaliteit. En als we toch bezig zijn: exclusiviteit.
Laten we de lancerings-line-ups dus eens naast elkaar leggen en kijken of er een duidelijke winnaar is. Hiervoor heb ik een sluitend systeem bedacht: ik sorteer alle day-one titels in drie categorieën: 'opgewarmde kliekjes', 'verse shizzle' en 'exclusieve sys-tem-sellers'. Waarbij het eerste ongeveer evenveel indruk maakt als Wouter op Tinder, terwijl je bij het laatste schreeuwt: SHUT UP AND TAKE MY MONEY! Beste launch-line-up is vervolgens degene met de meeste ehm... De grootste... Naja, dat zien we dan wel. Enjoy!

OPGEWARMDE KLIEKJES	XBOX SERIES S/X	PLAYSTATION 5
Assassin's Creed Valhalla - Als ik eerlijk ben, voelt Assassin's Creed al jaren niet okselfris. Daar veranderen zelfs een miljoen extra teraflops niets aan.		
Devil May Cry 5 Special Edition - Dante is terug. Alweer. Voor de vijfde keer. En het boeit niemand meer! Next...		
FIFA 21 - De definitie van een opgewarmd kliekje #1		
Madden NFL 21 - De definitie van een opgewarmd kliekje #2		
NBA 2K21 - De definitie van een opgewarmd kliekje #3		
Marvel's Avengers - Nerds jizzen ongetwijfeld hun stinkende boxertjes vol, maar normale gamers zien wat hier echt aan de hand is: een lazy last-gen port.		
Fortnite - Fortnite is als onkruid: je komt er maar niet vanaf...		
Observer: System Redux - Observer is een geinige horror-adventure, maar natuurlijk niet iets waar je een Xbox Series X of PS5 voor in huis haalt.		
Watch Dogs: Legion - Wie trapt er na drie delen nou nog in de valse fabeltjes en beloftes van Ubisoft?		
Maneater - Gehaaide actie van uitgever Deep Silver, zo'n cheap-ass heruitgave. Ik word er persoonlijk een beetje vinnig van.		
Bright Memory - Oogt even opwindend als Mark Rutte die langzaam aan een Chupa Chups likt.		
The Falconeer - "Ik heb een Xbox Series X gekocht speciaal voor The Falconeer!" zei niemand ooit...		
Totaal:	12	10



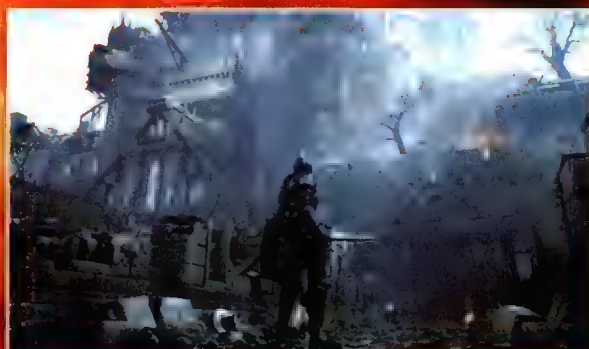




VERSE SHIZZLE	XBOX SERIES S/X	PLAYSTATION 5
DiRT 5 - Dichterbij met 200 kilometer per uur over een smal bergweggetje razen kom je niet. Een echte next-gen-showcase.	✓	✓
Call of Duty: Black Ops Cold War - Ja, het is CoD. En ja, het is dezelfde basale blaftent als altijd. Toch: shit oogt siiiiick.	✓	✓
WRC 9 - Niet de beste next-gen-rallygame (dat is DiRT 5), wel de meest realistische.	✓	✓
Gears Tactics - Toffe game, maar niet iets wat je aan je vriendjes laat zien om ze jaloers te maken met je Xbox Series X.	✓	✗
Tetris Effect: Connected - De beste versie van Tetris ooit. Inderdaad: een spel dat 31 jaar geleden voor het eerst verscheen.	✓	✗
Yakuza: Like a Dragon - Bij gebrek aan beter, een van de vettere Microsoft next-gen 'exclusives'.	✓	✗
Astro's Playroom - Guitige 3D-platformer maar absolúút geen Mario. Of Rayman. Of zelfs *kuch* Knack.	✓	✓
Destruction AllStars - Voor iedereen die op de kermis ook altijd meteen naar de botsauto's rent.	✗	✓
Godfall - Meer een Kingdom of Amalur dan een Skyrim. Wel exclusief.	✗	✓
Spider-Man: Remastered - Must-play op de PlayStation 4, nog steeds respectabel op de PS5.	✗	✓
Totaal:	6	7

EXCLUSIEVE SYSTEM-SELLERS	XBOX SERIES S/X	PLAYSTATION 5
Forza Horizon 4 - Is een opgepoetste versie van Forza Horizon 4 echt een system-seller? Tuurlijk niet, maar anders had Xbox er nul en da's zielig.	✓	✗
Demon's Souls - De remake van Demon's Souls oogt zielsverwarmend fraai. Hier koop je een PS5 voor!	✗	✓
Sackboy: A Big Adventure - Normaal gesproken zijn Sackboy's avonturen leuk opvulsel, maar in het land der blinden is de stofpop plots system-seller.	✗	✓
Spider-Man: Miles Morales - Waarschijnlijk de game die de power van de PlayStation 5 het best laat zien.	✗	✓
Totaal:	1	3







CONCLUSIE

De PlayStation 5 heeft de betere launch-line-up, met drie console-exclusieve, soort van semi-system-sellers en ook meer 'verse shizzle'. Microsoft stelt daar een bijzonder karig aanbod tegenover, waarbij de meest begerenswaardige titels óf opgewarmde Xbox One-games zijn, ófwel multiplatform titels als Black Ops Cold War. Daar verandert zelfs het timed-exclusieve Yakuza: Like a Dragon weinig aan. Is de Xbox Series X/S dan al ten dode opgeschreven? Nee hoor. Het enige is dat je de eerste maanden waarschijnlijk beter een PS5 in huis hebt, dan een Series. Maar dat hadden de gamers zelf ook al besloten, getuige de run op Sony's apparaat ten opzichte van de wat lauwere respons op Microsoft. Ik ben er, met pre-orders voor beide systemen, in ieder geval helemaal klaar voor. Ennuh, wedden dat ik zélfs die opgewarmde kliekjes kapot ga spelen...

EVERWILD

KIJK MIJ DRIJVEN DAN!

Toen Jurjen in de jaren negentig nog Nintendo-fanboy was… ach, wie houden we ook voor de gek, dat is 'ie nog steeds, maar, eh, goed, tóén dus, toen was Rare voor hem de enige ontwikkelaar die hij nét zo geweldig vond als Nintendo, simpelweg doordat hun games net zo geweldig waren als die van Nintendo.



Het waren de jaren waarin de Britse developer mijn leven verrijkte met de drie Donkey Kong Country-avonturen, Killer Instinct, Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie, GoldenEye, Jet Force Gemini en Blast Corps, om maar eens wat nog steeds magisch klinkende titels van Rare te noemen.

En toen kwam 2002, het jaar waarin Rare het Zelda-achtige maar toch wat matige Star Fox Adventures voor de GameCube uitbracht, vrijwel direct gevolgd door het nieuws dat Rare was opgekocht door Microsoft om games voor de Xbox te maken. Eh, wacht, wat?

TELEURSTELLINGEN

Sinds Rare door Microsoft is gekocht heeft het bedrijf gelukki– eh, ik bedoel helaas niet meer de constante stroom topgames geleverd waar ze in de jaren negentig beroemd mee werden. Tuurlijk, Perfect Dark Zero en Viva Piñata bewezen dat Rare het best nog wel in zich had om games van Nintendo-kwaliteit te kunnen maken, maar daartegenover stonden de veel talrijkere teleurstellende titels, zoals Grabbed by the Ghoulies, Kinect Sports en de recente reboot van Battletoads. Rares meest recente 'grote game', het in 2018 uitgebracht Sea of Thieves, was aanvankelijk ook een teleurstelling, maar die game heeft zich middels een zee aan updates ontwikkeld tot een uitstekende piratensimulator. Wat bewijst dat ze het daar bij Rare gelukkig nog steeds wel kúnnen: originele games ontwikkelen van topkwaliteit, misschien zelfs van Nintendo-kwaliteit.

Of de volgende Rare-game ook die kwaliteit gaat bieden moeten we nog even afwachten, maar geloof me: origineel wordt Everwild zeker.

CONCREET

De filmpjes van en interviews over Everwild wekken de indruk dat de game zo origineel wordt dat zelfs de makers niet helemaal weten wat ze ervan moeten verwachten. Maar het moet in elk geval over de natuur gaan. Het ritme van de natuur, de relatie van de mens met de natuur en de vreemde wezens die daar deel van uitmaken, en de rituelen die mensen uitvoeren om de natuur te beïnvloeden. Ben je er nog? Ah, fijn. Dan zal ik het iets concreter proberen te maken. Zo concreet als momenteel mogelijk.

In Everwild speel je als een van de Eternals, shaman-achtige mannen en vrouwen, die de natuur naar hun hand kunnen zetten door rituelen uit te voeren. Door zo'n ritueel kun je bijvoorbeeld een magische cirkel rond een stervende boom tevoorschijn toveren om hem tegen vraatzuchtige insecten te beschermen. Je kunt ook relaties aangaan met beesten, of eigenlijk beestachtige wezens, zoals een even reusachtig als pluizig buffel-olifant-beest met een walrussnor, die je met zwaaiende bewegingen kunt commanderen om met zijn staart een boom uit de grond te trekken.

Maar waarom zou je dat nou doen?

DRIJVEN

"We willen spelers een wereld geven waarin ze zichzelf kunnen verliezen – weet je, veel natuur voelt magisch," zei Craig Duncan, studiohoofd van Rare, in juli tegen VGC. Op de vraag wat het 'zorgen voor de natuur' precies in zal houden, gaf Craig een opmerkelijk antwoord. "Dat we nog niet veel over Ever-







wild verteld hebben, komt deels doordat we veel van deze dingen nog door moeten voelen. We spelen nog steeds met gameplay-ideeën."

De trailer toont een vrouw die op haar rug in water drijft, een moment van "tranquility en peace", volgens executive producer Louise O'Connor, die overigens al ruim twintig jaar bij Rare werkt en dus zelfs de laatste vier Nintendo-jaren heeft meegemaakt. "Dit is iets wat je normaal gesproken niet ziet of beleeft in een game, en ik vind het dan ook geweldig dat we dit in het midden van de trailer hebben geplaatst."

O wauw, Louise, in water drijven... maak ons gek!

VISSEN BRAKEN

Gelukkig volgen op het waterdrijf-spektakel nog wat scènes die interessantere gameplay doen vermoeden, zoals die met een reuzenkikkerachtig wezen dat blijkbaar op de verkeerde manier benaderd wordt en daarop een sloot van vissen uitbraakt. Ook wel interessant is de scène waarin een vrouw een lichtgevende vlinder loslaat, waarna die vlinder naar een rotswand vliegt waarop een mysterieuze tekening zichtbaar wordt.



Uit die scène blijkt volgens Louise dat de game niet alleen om de natuur draait. "Het gaat ook om de geschiedenis van de wereld, van de dingen die je ontdekt. Deze scène laat zien dat er iets anders is geweest, iets anders is gebeurd, waardoor we deze rijkdom van verkenning in Everwild hebben."

Kijk, en dan raakt mijn zucht naar verkenning van mysterieuze werelden toch wel een beetje geprikkeld.

"O WAUW, LOUISE, IN WATER DRIJVEN... MAAK ONS GEK!



ONWEERSTAANBAAR SCHATTIG

Je ziet het wel aan de screenshots op deze pagina's, en ga anders die trailer even kijken: de tekenfilmachtige wereld van Everwild is gewoon kúnst, wonderschoon. Het is rijk aan prachtige, gevarieerde landschappen waarin je de opmerkelijkste wezens tegenkomt, waaronder een hertachtige met een gewei van bloemen, vreemde vleervogels en een onweerstaanbaar schattig baby-lama-piñata-achtig wezentje dat ook nog eens stervende lijkt, maar gelukkig met een ritueel weer tot leven wordt gewekt.

Weet je, al zou ik alleen maar een beetje door die wereld kunnen wandelen, om misschien even een rondje om een zieke boom te lopen, de vleervogels te voeden en wellicht zelfs even in het water te drijven, ik zou er serieus een abonnement op Microsofts Game Pass voor over hebben. Al geef ik toe dat ik Everwild liever als Nintendo Switch-exclusive had gezien.



weetje • weetje

Lang vóór de nauwe samenwerking met Nintendo (1994-2002) begon, om precies te zijn sinds 1984, maakte Rare al games voor de ZX spectrum en NES, waaronder Jetpac, Sabre Wolf en Battletoads. In 2015 verscheen Rare Replay, een compilatie van deze en andere games uit Rares rijke geschiedenis.

BLACK MYTH: WUKONG

HIJ HEEFT DE STAF AL, NU DE TROON NOG

De beste videogames komen ook anno 2020 voornamelijk nog uit Japan en de Verenigde Staten. China? Meh, dat is qua games voornamelijk het land van goedkope klonen en free-to-play mobile games. Althans, dat dachten we.





Au. Ja, ik heb mezelf echt even flink moeten knijpen om te zien of ik niet aan het dromen was, want alles aan de aankondiging van Black Myth: Wukong leek te goed om waar te zijn. We leven immers in een wereld waarin games al een half decennium voor release aangekondigd worden met enkel een logo, om goedkoop preorder-hype te kunnen genereren bij gamers. Dit is een wereld waarin gametrailers meestal bestaan uit flitsende doch oppervlakkige, gameplayloze animatiefilmpjes, om hopelijk zo lang mogelijk te verbergen dat het eindproduct de zoveelste zielloze openwereldmeuk is. Een wereld die grotendeels gebouwd is (en in stand gehouden wordt) door leugens. Toch kregen we in diezelfde wereld opeéns te horen dat een groepje van nog geen veertig gepassioneerde, Chinese ontwikkelaars al sinds 2018 een waaractig meesterwerk aan het produceren is. En hoe we dat te horen kregen? Via een échte trailer. Van bijna dertien minuten lang. Met alleen maar gameplay. Vanuit het níéts.

"BLACK MYTH: WUKONG IS WELLICHT DE MEEST AMBITIEUZE VIDEOGAME DIE MOMENTEEL IN ONTWIKKELING IS."



PANIEK

Nog ongelooflijker was de kwaliteit van die trailer, waarin we een demo te zien kregen van een soulslike die alleen al op technisch gebied met kop en schouders boven alles uitsteekt wat momenteel te verkrijgen is. En niet alleen vanwege de 4K-visuals en de volle 60 frames per seconde! Vooral de climax, waarbij Wukong het opneemt tegen de reusachtige wolf Lingxuzi, leek letterlijk te mooi om gameplay te kunnen zijn. Zo is de wilde manier waarop het vervaarlijke monster beweegt dusdanig vloeiend geanimeerd dat het lijkt alsof je naar een dure CGI-film zit te kijken, in plaats van naar een boss battle die je zelf zou kunnen spelen. Wanneer de reuzenwolf vervolgens naar de daken van een tempel vlucht, zie je de dakpannen op realistische wijze van het dak afbrokkelen, terwijl de maneschijn op sfeervolle wijze door elk haartje van z'n dikke, sneeuwwitte vacht schijnt. Ook de manier waarop Lingxuzi in paniek raakt nadat de speler zijn pels in de hens







CULTUREEL ERFGOED IN SPEELBARE VORM

Het zestiende-eeuwse boek 'De Reis Naar het Westen' is in China een van de belangrijkste culturele instituten, maar ironisch genoeg hebben wij in het westen er nauwelijks iets mee. De ondergewaardeerde Ninja Theory-game Enslaved: Journey to the West wist een toffe post-apocalyptische draai aan het boeddhistische verhaal te geven, maar de tegenvallende verkoopcijfers verraadden dat het verhaal simpelweg niet voor onze judeo-christelijke cultuur is weggelegd. Toch?

De wereldwijde populariteit van de Japanse shonen Dragon Ball lijkt dat tegen te spreken, want ook dat avontuur is, aanvankelijk, een herinterpretatie van het Chinese boek. De krachtige protagonist Son Goku, die op een wolk vliegt, met een staf vecht én in een grote aap kan veranderen, is dan ook heel expliciet gebaseerd op apenkoning Sun Wukong. Een feit dat een doorn is in de ogen van veel Chinezen, die vinden dat hun culturele icoon zonder pardon door de Japanners is toegeëigend. En nog respectloos ook, gezien Dragon Ball de oorsprong van Goku gaandeweg veranderde van apenjongetje naar Superman-achtige alien. "Het doet pijn wanneer mensen meteen 'Goku!' roepen zodra ze interpretaties zien van Wukong", aldus Game Science. "Wij hopen met Black Myth een dusdanig geweldige game te maken dat het niet alleen ons Chinezen trots maakt, maar ook het nalatenschap van de apenkoning in ere herstelt."

zet met een superaanval, doet meer denken aan een DreamWorks-productie dan een interactieve videogame.

INSPIRATIE

Het gevecht, en eigenlijk de stijl van de gehele demo, doet ontzettend denken aan het Guardian Ape-gevecht van Sekiro: Shadows Die Twice – al staan de twee games grafisch mijlenver uit elkaar, onder andere dankzij de voortreffelijke manier waarop Black Myth de Unreal Engine 4 gebruikt. En dat is blijkbaar ook de bedoeling, want ontwikkelaar Game Science is erg open over hoe Wukong voortbouwt op het beste werk van de afgelopen generatie. Het geraamte van de game? Gebaseerd op Dark Souls. De manier waarop het cultuur en mythologie mengt met keiharde actie? Sekiro. Het tijdelijk kunnen 'bevriezen' van vijanden? Breath of the Wild. Projectielen kunnen weerkaatsen met je staf? Jedi: Fallen Order. Kunnen transformeren tot mythologische wezens? Nioh. Het kunnen gooien van je hoofdwapen? God of War. Een nadruk op kolossale monsterbazen die werkelijk lijken te leven? Monster Hunter. Gevechten tegen een hele meute vijanden, in je eentje? Dynasty Warriors, baby. Het wint wellicht allemaal geen originaliteitsprijs als je er zo gefragmenteerd naar kijkt, maar als samengevoegd product is Black Myth: Wukong wellicht de meest ambitieuze videogame die momenteel in ontwikkeling is.

OPSTAND

Het allermooist is echter het verhaal van de mensen achter deze game. Studio Game Science bestaat namelijk uit voormalige werknemers van het dystopische ultraconglomeraat Tencent, waar ze jarenlang hebben gewerkt aan hersenloze free-to-play-geldmachines. In 2014 besloten ze dat bedrijf te verlaten om zelfstandig als Game Science te kunnen werken aan een project waar ze werkelijk trots op konden zijn. Dat project is Black Myth: Wukong geworden: een volledig, AAA-avontuur voor PC en next-gen-consoles waar ze hun creatieve ei volledig in kwijt kunnen. Het is een beslissing die respect verdient, vooral als je weet hoe moeilijk het is om het op te nemen tegen zoiets almvattends als Tencent én een markt die lucratieve smartphonegames verkiest boven dure projecten met een visie. Mijn steun hebben ze in ieder geval, want een studio die dankzij puur talent en hard werken een game kan aankondigen die er direct al interessanter en indrukwekkender uitziet dan 'officiëlere' soulslikes en zowel de Demon's Souls-remake als Elden Ring, verdient alle lof van de wereld. Als de wereld dan nog bestaat, kan 2023 niet snel genoeg komen.



IMMORTALS FENYX RISING

DE ÉCHTE OLYMPISCH K

Een bug bij de ontwikkeling van Assassin's Creed: Odyssey bracht de makers op het idee voor een game die in 2019 op de E3 werd gepresenteerd als Gods & Monsters. Inmiddels heet 'ie Immortals Fenyx Rising, een actie-avontuur die er niet echt anders uitziet, maar volgens Raf "godzijdank veel interessanter speelt". Na een speelsessie bleek onze excuus-Belg vooral aangenaam verrast door wat deze game allemaal NIET is.



Nee, ik liep niet echt warm voor de trailer van Gods & Monsters, daar op de E3. Wat ik zag leek op een ver-Disneyde versie van God of War, of Assassin's Creed: Odyssey Light. Het was dan ook met de nodige reserves dat ik onlangs begon aan een hands-on van de inmiddels tot Immortals Fenyx Rising omgedoopte game. De korte presentatie vooraf nam mijn twijfel niet echt weg. Het kwam erop neer dat "de game sinds die E3-trailer zo veranderd is dat een andere titel de meest logische optie leek." De cynicus in mij hoorde eerder "de feedback van de community was zo ondermaats dat we dezelfde soep in een andere verpakking hopelijk makkelijker verkocht krijgen." Maar goed, Ubisoft Quebec, de studio achter zowel die (overigens uitstekende) Odyssey als deze Immortals, gaf me twee uur om die mening te veranderen... of te verankeren.

ORIGIN STORY

Volgens game director Scott Phillips zou het idee voor de game ontstaan zijn door een bug die ze ontdekten bij het werken aan Assassin's Creed: Odyssey. Die veranderde de bemanning van de spelers in gigantische cyclopen. Een aparte game rond de Griekse mythologie leek hen wel iets en het succes van Odyssey leverde hen een groen licht op voor dit project.



De proto-Kratos?

De Griekse mythologie zet de gigantische slangachtige Typhon neer als een van de dodelijkste creaturen ooit. Hij streed met oppergod Zeus om de heerschappij over de kosmos. Zeus won en Typhon werd voor eeuwig ergens onder een berg gevangengezet. Immortals Fenyx Rising voegt een nieuw hoofdstuk aan die mythologie toe. Daarin ontsnapt die Typhon en begint hij een wraakoffensief met een enthousiasme dat doet denken aan een zekere Spartaanse krijger vol tattoos. De Griekse goden – het 'pantheon', zoals ze me dat er op school indrilden – moeten in het defensief, hun regio's zijn onder de voet gelopen door demonen. Kortom: het ziet er slecht uit. Maar elke religie is een vorm

AMPIOEN





"Die onderlinge wisselwerking van alle mechanismen en gameplayonderdelen is waar volgens mij de echte kracht van deze game in schuilt."

van fantasy en elke zichzelf respecterende fantasy heeft dan weer een last-resort-mechanisme voor wanneer de zaken écht hopeloos lijken. Yep, een volgens eeuwenoude profetieën voorspelde held zal opstaan om de boel te redden. Waar die zich schuilhield tijdens mijn catastrofale examen Griekse mythologie is nu niet relevant, maar toch.

God zkt. held

Die held is een jongen Griekse krijger die luistert naar de naam Fenyx en in het #metootijdperk pist die al naargelang je voorkeur rechtop tegen een boom of gehurkt in de bosjes. Die Fenyx spoelt aan – als we dan toch met clichés aan het gooien zijn – op de Golden Isles, de thuisbasis van de goden. Nooit van gehoord? Altijd gedacht dat Zeus & Co op de Olympusberg woonden? Dan heb jij, noch die 2500 jaar oude overlevering, geen rekening gehouden met het feit dat zo'n berg misschien wel oké is voor een lineair actie-avontuur, maar absoluut suckt als open wereld. Golden Isles dus. Een uitgestrekte spelwereld verdeeld in zeven visueel sterk variërende en naadloos aan elkaar grenzende zones. Elk in een thema van een bepaalde Griekse godheid. Een wereld die, wanneer jij er als Fenyx terechtkomt, al zo goed als helemaal geïnfesteerd en gecorrumpeerd is door Typhons gebroed. Een wereld die, net zoals de hele game en alles erin, opvalt door een kleurige, gladde, haast cartoony look.

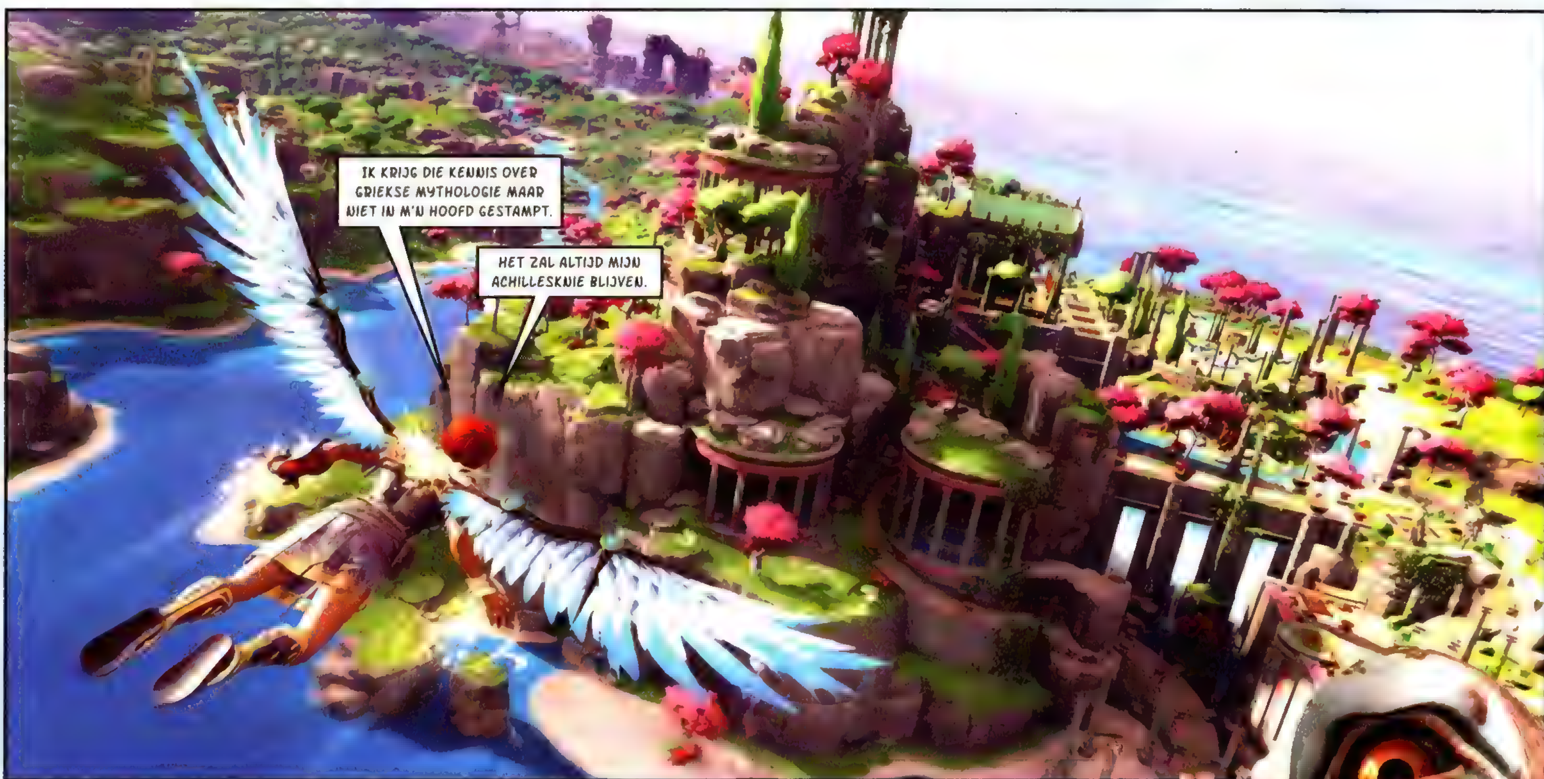
UITGESPEELD

Ik geef toe niet elke Assassin's Creed waarin ik ooit aan begon helemaal te hebben uitgespeeld. Bij Immortals vermoed ik dat wel te zullen doen. De wereld is groot maar bevattelijk, levelgrinden lijkt niet aan de orde, het verhaal is extreem gestroomlijnd en de volgende uitdaging die je daarin weer wat verder brengt is nooit veraf.

Leg de juiste Link

Die visuele aanpak stuit me aanvankelijk tegen de borst. Dat ligt voor een stuk aan mezelf. Ik associeer Immortals met de verkeerde games. Met die Odyssey, met God of War en met Souls of aanverwante games waarin demonen geslayd moeten worden. Een gevoel dat pas wegebt na mijn eerste handvol gevechten. De combinatie van hak- en steekgear, een handboog, vier bovennatuurlijke moves, twee ultra's, stamina-management, buffs, extreme offensieve én defensieve mobiliteit... het maakt die combat-scenario's verrassend uitdagend, diep en intens. Terwijl ik zo door mijn hands-on opruk raak »





» ik er meer en meer van overtuigd dat God of War en Odyssey niet de games zijn om Immortals mee te vergelijken. Dat ik het meer moet zoeken in de richting van Ratchet & Clank, of liever nog, de laatste hoofdstukken in de Zelda-saga. Geen hond die daar moeilijk doet over een snoepwinkel-kleurenpallet, het ontbreken van kartelrandjes of de afwezigheid van zelfs maar het kleinste spatje bloed. En geen kat die daar een kiddie-etiket op plakt zonder zichzelf belachelijk te maken.

Spiergeheugen-verlies

Een van de verhaalmissies die ik kan uitproberen vraagt om de smidse van een of andere god terug op te starten. Op weg naar de locatie passeer ik behalve demonen die ik vrij makkelijk ontwijk ook beesten die nog niet aangetast zijn door Typhon. Als ik hen met rust laat doen zij me ook niets. De demonen die ik achter me aan kite zijn agressiever dan ik en dat leidt tot een gevecht tussen de thuisspelers en het bezoekende team. Nice touch. In en om de smidse zelf mag ik de klappen uitdelen. Ik krijg in een keer vijanden met en zonder schild en vliegende exemplaren te 'verwerken'. Iets later gooit de game daar nog een mini-boss bovenop. Een situatie waar het spiergeheugen van pas zou komen dat je normaal gezien geleidelijk aan opbouwt. Ik vergeet nog te vaak wanneer ik die speciale moves kan uitvoeren die me anime-style met een gigantische hamer laten uithalen. Of een vijand met een paar dozijn uit de grond schietende speren de lucht kan inprikken. Ik schiet de vliegende griezels uit de lucht, of trek me er met mijn telekinetische power naartoe voor een kort maar efficiënt Devil May Cry-achtig arialhackfest. Op de grond schud ik vooral veel ontwijkende dodges uit mijn controller, jump ik als een konijn op pretpillen en sla ik gezondheidsdrankjes achterover als iemand die zijn reserve-

GRIEKSE KOMEDIE

Fenyx, het personage, lijkt weinig spraakzaam, maar dat wordt meer dan goedgemaakt door het begeleidende commentaar van Prometheus en een ietwat mentaal onstabiele Zeus. Samen waren die tijdens mijn twee uur durende hands-on goed voor een paar dozijn grappen of opmerkingen waarvan de helft me effectief deden lachen. Of toch grijnslachen. Het is geen Borderlands, Portal of Wasteland 3, maar qua humor lijkt Immortals toch sterk boven het gemiddelde te scoren.



The Legend of Zelda: Breath of the Bijl



DE DRONKEN OOM

Als iemand die in een ver verleden een klassieke (lees Latijn-Griekse) opleiding doorploeterde kan ik bevestigen dat de makers hun Griekse mythologie kennen. Het 'klopt' allemaal wel, maar zie het minder als gebracht door een hoogleraar en meer als door die dronken oom die op feestjes zijn versie van de feiten geeft.

lever al op ontdooien heeft staan. Op een of andere manier red ik het. Het had veel, héél veel eleganter en economischer gekund, maar ja. Drie gevechten verderop krijg ik de moves al beter in de vingers. Een toevallige voorbijganger zou haast van 'tactiek' durven spreken (thanks mom).

Gear, upgrades en rifts

Immortals is echter meer dan een lange reeks gevechten tegen wat vooralsnog lijkt op een aangenaam divers vijandenbuffet. Een deel van de game richt zich op exploratie en omgevingspuzzels. Zoals het er nu op lijkt wordt dat je niet opgedrongen, maar er draait zeker een rollenspelmotor onder de game. Eentje waarbij je jouw Fenyx kan upgraden met betere gear, kortere cooldowns voor sommige ultramoves, meer efficiënte buffs, etc. Dat verdien je door bepaalde vijanden te verslaan of verborgen schatkisten te vinden, maar heel wat van het écht goeie spul, krijg je door platform- en/of omgevingspuzzel te volbrengen. Dat vraagt meestal een mix van denkwerk, een van je speciale krachten, pijlen die je als een doelzoekende raket kan besturen én mobiliteit. Op bepaalde plekken in de wereld vind je een rift die je naar de Vaults of Tartaros transporteert. Een parallelle wereld waar uitdagende platformpuzzels en gevechten beloond worden met extra interessante stuff.

Meer dan de som

Dat de game met platformpuzzels durft aan komen zetten zegt heel wat als je de beweeglijkheid van Fenyx eenmaal begint te waarderen. Hij of zij jumpt, double jumpt, klautert en dankzij de vleugels die hij van ene Daedalus kreeg, kan 'ie zweefglijdend grote afstanden overbruggen. De Golden Isles bevatten immers enorm veel hoogteverschillen. Moet je een langere afstand bergop afleggen, dan is een mythologisch stoompunkpaard onder je kont toveren maar zo moeilijk als een druk op de juiste controllerknop.

Het is die intuïtieve mobiliteit van het personage die Immortals Fenyx Rising een betere game dan verwacht maakt. Net zoals de manier waarop die mobiliteit zonder drempel en met een absoluut minimum aan gedoe in elk ander onderdeel van de gameplay verwerkt wordt. Exploratie loopt naadloos over in combat of omgevingspuzzels. Je speciale vaardigheden, beweeglijkheid en sommige gevechtsmoves gebruik je niet voor één onderdeel van de gameplay, maar voor haast élk onderdeel.

Die onderlinge wisselwerking van alle mechanismen en gameplayonderdelen is waar volgens mij de echte kracht van deze game in schuilt. Immortals komt misschien nergens echt met een origineel ingrediënt aanzetten, maar de manier waarop het daar een lekker wegdrinkende cocktail uit brouwt, is hoe deze game mij voor zich gewonnen heeft. Of me in ieder geval zin heeft gegeven in meer. ★

CRAFTING



Onder de d-pad zitten vier potions. Voor een extra slok gezondheid of stamina en voor een tijdelijke offensieve of defensieve boost. Die potions kan je verdienen, kopen en zelf craften. Daarvoor heeft de game een overzichtelijke resource management met vier ingrediënten die je op bepaalde altaren tot zo'n potion kan brouwen. Wapens en andere gear upgraden of met nieuwe eigenschappen uitrusten kan met een gelijkwaardig helder, no-nonsense craft-systeem.

VERWACHTING *RAF:*

Mijn hands-on met Immortals nam alle negatieve vooringenomenheid die ik voor de game had weg. Ik zie het niet langer als een Assassin's Creed: Odyssey Light maar als een lekker wegspelende actie-RPG waarvan alle onderdelen goed geolied op elkaar inwerken.

- \+ Uitgekiend samenspel van game-mechanics.
- \+ Dieper en intenser dan het oogt.
- \+ Humor.
- \- Been-there-done-that-verhaal en -insteek.

ACTIE-RPG
UBISOFT
1 SPELER
3 DECEMBER

HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY

SPOILER: IEDEREEN GAAT DOOD



Waar we vorige maand op hoopten? Meer info over het angstvallig stille Breath of the Wild 2. Wat we kregen? De volledig onverwachte aankondiging van een préquel van Breath of the Wild, in de vorm van een gloednieuwe Hyrule Warriors-game. Wow!



Na de plotselinge aankondiging van Super Mario 3D All-Stars was het bestaan van Hyrule Warriors: Age of Calamity de grootste gaming-gerelateerde verrassing van de afgelopen tijd. Het is in ieder geval de positiefste, gezien de ietwat manipulatieve manier waarop 3D All-Stars verkocht wordt (zie mijn feature verderop in dit blad). Age of Calamity is namelijk zo'n game waarvan je niet wist dat je 'm nodig had totdat je erover hoorde, aangezien het twee ogenschijnlijk compleet uiteenlopende dingen samenbrengt: musou (zie kader) en nóg meer Breath of the Wild. Paradoxaal? Zeker, want musou is 'dom' plezier: flitsende beelden en buttonbashen tot je een ons weegt. Breath of the Wild, daarentegen, is meer een thinking man's game. Het draait immers minstens zoveel om verkenning en puzzels oplossen als om zwaardvechten en boss battles.

weetje • weetje
Breath of the Wild, en dus ook Age of Calamity, spelen zich aan het einde van de Zelda-tijdlijn af. Maar aan het eind van welke tijdlijn, precies? Dat is de vraag. Er zijn er immers drie...

"Age of Calamity belooft het musougenre te ontstijgen door de combo-actie naadloos samen te smelten met de gameplayconventies van Breath of the Wild."

Lasers

Toch is die tegenstrijdigheid geen probleem voor Age of Calamity. Breath of the Wild begon namelijk in medias res, want een deftige manier is om te zeggen dat het verhaal ergens halverwege begon. Waarom? Omdat het begin allesbehalve een persoonlijke queeste was van Link, maar een gigantische oorlog tussen de facties van Hyrule en de demonische legers van Calamity Ganon. En dát is de reden waarom het bestaan van Age of Calamity zo'n geniale zet is: dat eerste hoofdstuk van het Breath of the Wild-verhaal is een perféct excuus voor over de top musou-gameplay. Tegelijkertijd belooft Age of Calamity het musougenre te ontstijgen door de combo-actie naadloos samen te smelten met de gameplayconventies van Breath of the Wild. Elk speelbaar personage heeft dus een Sheikah Slate met bijbehorende krachten zoals magnetisme. Aanvallen op het laatste moment ontwijken triggert een tegenaanval in slow-motion. Laserstralen van Guardians kunnen terug-gepareerd worden. Link kan zelfs surfen op z'n schild! Et cetera, enzovoorts.



Hete bliksem

De wereld waarin gevochten wordt, is daarnaast exact dezelfde Hyrule als in Breath of the Wild. Maar waar in die game voornamelijk ruïnes

stonden, staan in Age of Calamity volledige dorpen en intacte forten. En waar je in Breath of the Wild alleen de magische krachten van de vier kampioenen kon inzetten, kun je ze hier alle vier volledig besturen. Zo beslaat Mipha grote gebieden met haar wateraanvallen en kan ze het werk afmaken met haar drietand. Revali is meer van het langeafstandswerk dankzij zijn boog, maar kan ook verschillende soorten pijlen inzetten. Daruk is de tank: langzaam, maar hij slaat als een moker en is haast niet dood te krijgen. En Urbosa is, naast verdomd thicc, een krijger in hart en nieren dankzij haar zwaard, schild en bliksemaanvallen. Voeg daar aan toe Zelda (gadgetfreak), een jongere Impa (ninja) en Link (all-rounder), en de Breath of the Wild-droomcast is compleet. Sterker nog, gezien de nadruk op verhaal, personages, wereld en authenticiteit zou je zelfs kunnen zeggen dat Age of Calamity misschien wel meer een Breath of the Wild-game is dan een musou!



HAKKEN, HAKKEN... EN NOG MEER HAKKEN

Age of Calamity is dus een 'musou'. Wat dat precies is? Een subgenre van hack & slash, waarbij de focus ligt op '1-vs.-1000-gameplay'. Oftewel: het in je eentje opnemen tegen hele legers. En dat is mogelijk dankzij twee essentiële punten: 1) jij bent ontiegelijk overpowerd, en 2) de meeste vijanden vechten niet echt terug. Ondertussen is het ook belangrijk wáár je je flitsende vernietiging precies berokkent, want door op specifieke momenten bepaalde plekken van de kaart 'schoon te vegen' van vijanden, kun je die locaties strategisch overnemen. Flikker daar wat andere missiedoelen, daadwerkelijk terugvechtende bazen én een groot scala aan speelbare personages bij, en je hebt een formule die leuker en diepgaander is dan de button-bashende reputatie van musou-hoofdserie Dynasty Warriors suggereert. Vooral als je die formule vervolgens in het jasje van een andere franchise steekt, zoals Gundam, One Piece of The Legend of Zelda!

Deprimerend

Deze game is dan ook canoniek. Dat wil zeggen: Age of Calamity past in de officiële Zelda-tijdlijn, en vertelt dus het échte verhaal van wat er 100 jaar vóór Breath of the Wild precies gebeurd is. Erg tof, maar dat heeft wat nadelen. Een daarvan is de waarschijnlijkheid dat deze game een véél kleinere hoeveelheid speelbare personages gaat bevatten, aangezien elk personage in de context van Breath of the Wild moet passen. Ja, de eerste Hyrule Warriors gaf je de keuze uit zo'n dértig personages, maar dat was te danken aan het feit dat die gehele game een Greatest Hits van Zelda-momenten was en dus kon doen wat het wilde. Maar misschien nog wel het deprimerendst is het feit dat we weten hoe Age of Calamity gaat eindigen: met de vier kampioenen dood, Link in een eeuwenlange coma, en Zelda die voor totale gevangenschap kiest door te fungeren als persoonlijke barrière tussen Ganon en (wat er overgebleven is van) haar koninkrijk. Prequels zijn nou eenmaal per definitie gespoild. Toch? Nou, er zijn geruchten dat Age of Calamity wellicht óók een tipje van de sluier van Breath of the Wild 2 zal oplichten... Wat deze game dus een 'interquel' zou maken! ★





weetje • weetje

Wil je de eerste Hyrule Warriors nog even spelen voordat je aan Age of Calamity begint? Dat kan: de game is verkrijgbaar voor de Wii U, de 3DS én de Switch.

VERWACHTING *SAMUEL:*

De verslavende lol van musou, met de wereld, personages en het charisma van Breath of the Wild?! Eh, ja, spuit het maar gewoon meteen in die kloppende slagader in m'n nek daar, dankje.

- + Vertelt het verhaal waar we al in Breath of the Wild benieuwd naar waren.
- + Combineert musou-actie met de diepgang van Breath of the Wild.
- + Visueel nauwelijks te onderscheiden van Breath of the Wild.
- − Waarschijnlijk minder speelbare personages dan Hyrule Warriors.

BASICS

MUSOU/HACK & SLASH
OMEGA FORCE/NINTENDO
1-2 SPELERS
20-11-2020

RIDERS REPUBLIC

TE LAND, TER SNEEUW EN

Op een van de online Ubisoft Forward-presentaties kwam het nog niet eerder aangekondigde Riders Republic voorbij. Een extreme sports-kick met een sterk sociaal accent, talloze interessante maar vaag omlijnde ambities en meer dan één gelijkenis met Steep. Raf vroeg de game director om tekst en uitleg, en waarom hij niet gewoon Steep 2 heet.



Ooit van het Engelse woord 'knurl' gehoord? Het betekent 'gedraaid', 'verweerd' en 'misvormd'. In de jaren '70 verbasterden Californische surfers het tot 'gnarly (dat je uitspreekt als 'naarli') om moeilijke golven te beschrijven. Via skateboarders en BMX-riders is het vandaag een vast begrip in zowat elke extreme sport... en daarmee ook de vibe waar de makers van extreme sports-games voor gaan. Het zat ook in de eerste met gameplay-beelden gevulde trailer van Riders Republic, maar we zaten achteraf toch met behoorlijk wat vragen. Igor Monceau, de game director van Riders Republic, was zo vriendelijk om die te beantwoorden.

De korte versie

Riders Republic dropt je in zeven nationale parken uit de VS, die met de nodige geografische creativiteit tot één uitgestrekte spelwereld aan elkaar zijn genaaid. Een wereld die je met 49 andere spelers deelt en waarin je solo, samen of competitief je ding doet. Met ski's, snowboard, mountainbike of wingsuit. Player-progressie laat je gear vrijspelen, tekenen bij sponsors uit het wereldje en solo of in squads in allerlei rangschikkingen opklimmen. Ubisoft Annecy, gesitueerd op vijftien minuten rijden van de Mont Blanc en niet toevallig de maker van Steep, werkt intussen al zo'n drie jaar aan de game.

PARAGLIDEN?

Hoewel dat paragliden werd opgevoerd in de gameplaytrailer, kwam die sport nooit voor in het lijstje disciplines dat de game director opsomde. Voor ons hoeft het in ieder geval niet. Het was niet voor niets het minst spectaculaire en populaire onderdeel van Steep.



Sociaal: zegen vs vloek

Riders Republic legt de nadruk op het sociale gebeuren. Dat is een dingetje tegenwoordig. Het trekt heel wat spelers aan, maar schrikt tegelijk ook heel wat spelers af. Die willen gewoon hun eigen game spelen. Zonder de druk of het gedoe van een competitieve multiplayeromgeving. Game director Igor Monceau stelt die tweede groep gerust: hoewel dat sociale is ingebakken in Riders Republic, houdt niets je tegen om er een solo-kick uit te halen. Die andere spelers naast, boven of onder je, zijn dan gewoon elementen die de wereld om je heen er wat levendiger op maken. Met als bijkomend voordeel dat je inspiratie of voordeel kan halen uit hun tricks of de routes die ze volgen.
Monceau liet ook weten dat de kans groot is dat degenen die de wereld graag helemaal voor zich alleen hebben, ook hun zin zullen krijgen.

Een game voor elke discipline?

Een andere vraag is of de speler die maar in één of maximaal twee takken van sport geïnteresseerd is, in Riders Republic een volwaardige game met genoeg content,

N DE LUCHT

uitdagingen en progressie kan vinden. Zo zeggen die wingsuits mij persoonlijk geen hol. Ik wil vooral snowboarden en misschien ook dat mountainbiken uitproberen. En ook daar klonk het antwoord bevestigend. Natuurlijk willen Monceau en zijn team dat je zoveel mogelijk sporttakken omarmt, al was het maar omdat je dan ook meer van de spelwereld kan verkennen en uitwonen. Maar koop je Riders Republic om het exclusief bij snowboarden of mountainbiken te houden, dan belooft de game director je meer dan genoeg game. Zelfs als je jezelf daarbij ook nog de solo-'beperking' oplegt.

"Het is misschien niet realistisch dat je in Riders Republic de ene spektakelstunt na de andere neerzet, maar het moet vermaak blijven natuurlijk."

De arcade/ simulatie-balans

Geen verkeerd woord over de van de pot gerukte spektakeltrip die SSX Tricky heette. Of over de absurde parcours waarmee Trials mijn tandglazuur opsoupeerde. Maar met real-life locaties en de ervaring die de ontwikkelaar opdeed met Steep, belooft Riders Republic meer realisme. Waar trekken de makers de lijn tussen een geloofwaardige maar potentieel saaie authenticiteit en de aantrekkingskracht van het niet altijd even realistische spektakel? Monceau geeft toe dat dit een moeilijke is. "Als speler wil je natuurlijk cool en crazy shit doen. Het grote voordeel van extreme sports is dat de beoefenaars die cool en crazy shit ook effectief doen. Alsof de natuurwetten voor hen niet gelden." Het is misschien niet realistisch dat je in Riders Republic de ene spektakelstunt na de andere neerzet, maar het moet vermaak blijven natuurlijk.



Automatische piloot

Een opvallende design-beslissing voor een extreme sportsgame wordt het besturings- en tricksysteem van Riders Republic. Volgens Monceau moet je in de meeste games met tricks veel oefenen als je de gestoordste en meest spectaculaire stunts met succes wil uitvoeren. Deze game geeft je assists waarmee je bijvoorbeeld zelfs na de meest 'gnarly' luchttruc altijd een geslaagde landing maakt. Geslaagd, maar niet perfect. Een perfecte landing levert meer punten op, maar kan je alleen handmatig doen. Net zoals ook variatie en creativiteit meer punten opleveren. Dat maakt de game en al het spektakel dat je eruit kan halen toegankelijk voor casual gamers, terwijl de meer gedreven speler er meer uitdaging, risico en beloning uit put. ★

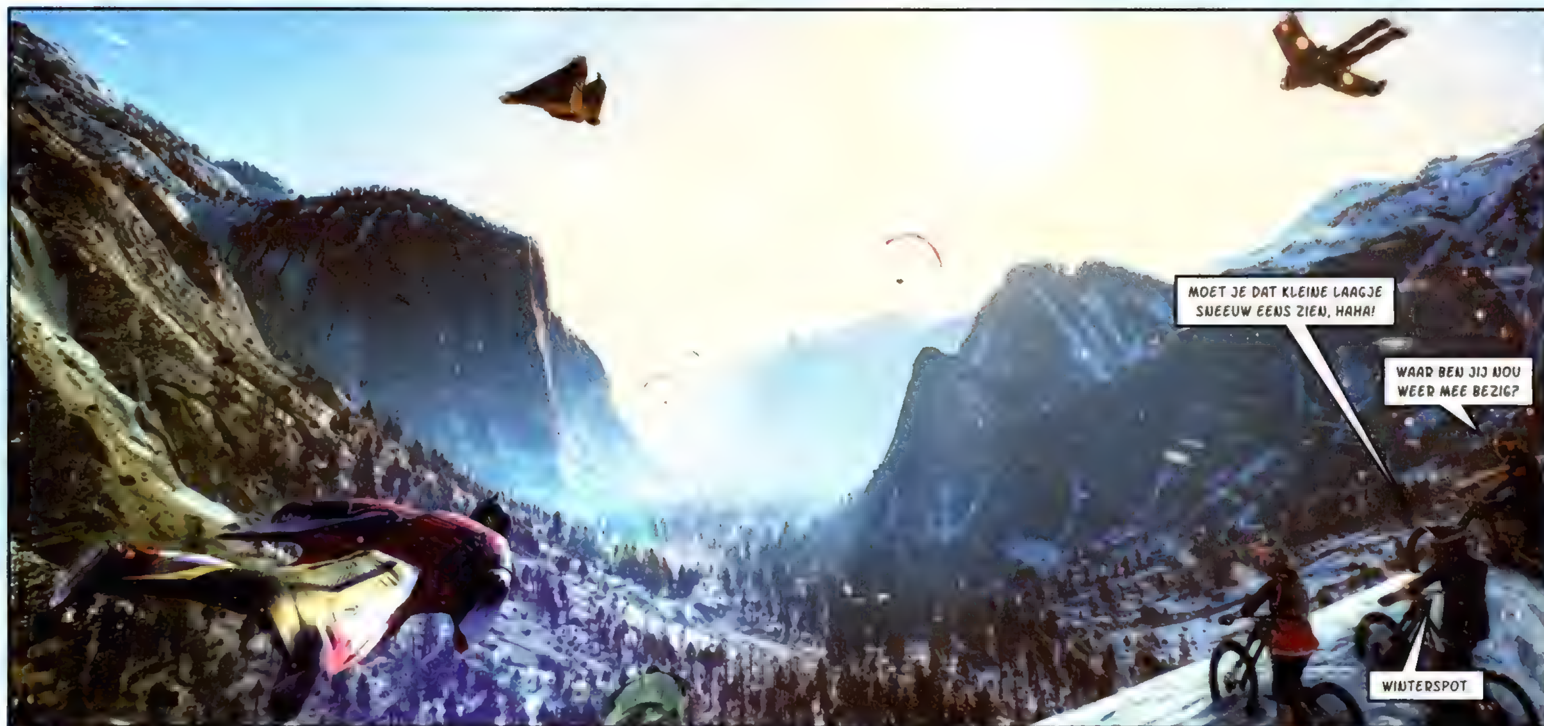
STEEP 2?

Monceau en zijn team maakten Steep en de gelijkenissen zijn groot genoeg om hem te vragen waarom Riders Republic niet gewoon Steep 2 heet. We kregen drie redenen:

1. Het besturingssysteem en dus de gameplaybeleving is zo verschillend dat de 10 miljoen spelers die vandaag nog regelmatig Steep opstarten zich misleid zouden voelen.

2. Het sociale aspect weegt bij Riders Republic veel zwaarder door.

3. De helft van de spelwereld in Riders Republic is vlak, wat een titel die zich als steil laat vertalen nogal dom maakt.





VERWACHTING RAF:
Mijn vorige snowboardkick dateert van lang genoeg geleden om er weer zin in te krijgen, zelfs dat mountainbiken zie ik wel zitten. Ik ben geneigd om het sociale accent, dat games als The Crew nog verknoeide, de kans te geven, maar ben net zo blij dat ik toch ook helemaal solo kan gaan.

+ Elke tak van sport goed voor een game op zich.
+ Sociale insteek is geen verplichting.
+ Besturing voor casual én hardcore spelers.
- Afwachten hoe goed dat 'sociale' werkt.

EXTREME SPORTSGAME
UBISOFT
1-50 SPELERS
25 FEBRUARI 2021

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"JE HEBT GOEDE GAMES, JE HEBT SLECHTE GAMES, EN JE HEBT UBISOFT-GAMES."



Peter maakt geen vrienden met z'n feature over de verliezers van deze console-generatie, maar dat moet je met Ubisoft-personeel na alle misstanden misschien ook niet willen...

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DIT WAS EEN RASECHTE POWER MOVE; EEN BESLISSING DIE DIRECT DE STATUS QUO VAN DE GEHÉLE GAMESINDUSTRIE OP Z'N KOP ZETTE."



De overname van Zenimax door Microsoft is zó belangrijk dat we het in dit nummer zeshonderdvijfentwintig keer laten bespreken door tweeënveertig verschillende redacteuren.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"DOOR MIJN VERJAARDAG IS M'N PLANNING EEN BEETJE EEN RAMP DEZE WEEK."



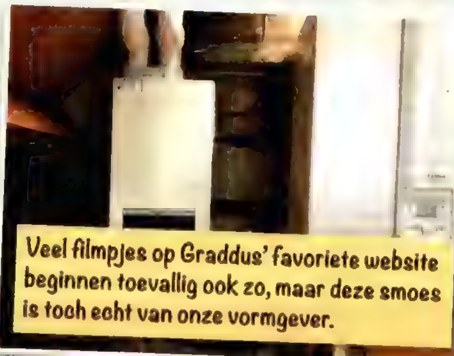
Heeft vast niets met al die fristi's te maken...

"KOMT EEN DAGJE LATER, ER IS IETS DRINGENDS TUSSENGEKOMEN."



Is toch een van die nerf-pijltjes in je vriendins oog terechtgekomen?

"IK WORD DE HELE DAG GESTOORD DOOR EEN KOMEN EN GAAN VAN VERSCHILLENDE MONTEURS."



Veel filmpjes op Graddus' favoriete website beginnen toevallig ook zo, maar deze smoes is toch echt van onze vormgever.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

GOLD AWARD Hades

Kirby Fighters 2

Tennis World Tour 2

Serious Sam 4

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning

Aquanox: Deep Descent

TIJD VOOR NOG EEN FEESTJE

2021: HET JAAR VAN ZELDA



Na het halfbakken feestje van Mario in 2020, gaan we in 2021 pas écht feest vieren, want dan bestaat Zelda 35 jaar. Jurjen verwacht dat Nintendo ter ere van die verjaardag flink wat klassieke Zelda's naar de Switch gaat brengen, en heeft ook wel ideeën over hóé Nintendo dat precies gaat doen.

Het zal je niet ontgaan zijn dat Nintendo in 2020 iets had te vieren, namelijk de 35e verjaardag van Super Mario. Helaas zorgde de coronacrisis ervoor dat het feestje een beetje werd aangepast, versoberd en vertraagd (Super Mario 3D World voor de Switch komt pas op 12 februari 2021), maar uiteindelijk is 2020 toch nog best een feestelijk jaar geworden voor Mario-fans. Zo verscheen in juli het 'best wel goeie' Paper Mario: The Origami King, verschenen in september twee van de beste 3D-Mario-games (64 en Galaxy) én de minste (Super Mario Sunshine) als één HD-pakket voor de Switch, werd de eerste Super Mario All-Stars gratis beschikbaar voor Switch Online-leden, kunnen diezelfde Switch Online-leden sinds 1 oktober een soort Mario Royale beleven met Super Mario Bros. 35, ligt er vanaf 13 november een speciale Game & Watch met Mario-klassiekers in de winkel en kun je sinds oktober je huis in een racebaan veranderen met een op afstand bestuurbare Mario-kart met augmented reality-camera, om over de merchandise en Mario-content in andere games nog maar te zwijgen.



weetje • weetje

Volgens hardnekkige geruchten is er momenteel een Netflix-serie van The Legend of Zelda in de maak, met niemand minder dan Tom Holland (de huidige Spider-man-acteur) als Link.

Waarom ik dit hier zo allemaal opsom? Omdat we in 2021 iets dergelijks kunnen verwachten, maar dan voor Zelda!

GOUDEN MATERIAAL

De eerste Super Mario Bros. verscheen op 13 september 1985, de eerste Legend of Zelda verscheen op 21 februari 1986. Dus ook al is er officieel nog niks aangekondigd, het kán niet anders dan dat Nintendo in 2021 de 35e verjaardag van Zelda gaat vieren.

Het mooiste zou zijn als in dat jaar dan ook het vervolg op de beste game ooit – volgens mij, en velen met mij – zal verschijnen, en dan doel ik natuurlijk op Breath of the Wild 2. Maar goed, zoals ondertussen wel is gebleken, heeft Nintendo de afgelopen maanden méér last van de coronacrisis gehad dan veel andere ontwikkelaars, en gaat alles duidelijk een beetje anders dan gepland, daar in Kyoto. Dus tja, natúúrlijk wil Nintendo heel graag Breath of the Wild 2 in 2021 uitbrengen, als kers op de taart van Zelda's jubileumfeestje. Maar of het ze gaat lukken, is een tweede.

Gelukkig houdt weinig tot niets Nintendo tegen om op vele andere manieren de verjaardag van de meesterlijke, hoogst beoordeelde action-adventure-serie ooit te vieren: er is de afgelopen 35 jaar genoeg gouden materiaal verschenen om uit te putten. En reken maar dat we daar veel van gaan terugzien in 2021.



weetje • weetje

In 2003 kwam Nintendo met The Legend of Zelda: Collector's Edition voor de GameCube. Het betrof één schijfje met daarop vier Zelda-games: de eerste twee Zelda's (NES), Ocarina of Time (N64) en Majora's Mask (N64). Het vage van deze verzamelaar? Hij was alleen te koop voor de 'sterren' die je destijds kon verdienen door andere producten te registreren op de site van Nintendo.

ZELDA GAME & WATCH

Ter ere van Mario's 35e verjaardag verschijnt op 13 november een kek zakcomputertje: de Mario Game & Watch, vormgegeven als de bliepende LCD-computertjes die Nintendo in de jaren tachtig uitbracht. Anders dan die LCD-computertjes heeft deze nieuwe Mario Game & Watch een heus kleurenscherm waarop je Super Mario Bros., The Lost Levels en, als extraatje, Ball kunt spelen. Zou iets dergelijks ook voor Zelda kunnen verschijnen? Ik denk het wel. En dan met de eerste twee Zelda's erop. Wist je trouwens dat er in 1989 een Zelda-avontuur(tje) op Game & Watch is verschenen (zie afbeelding)? Maar aangezien dit avontuur zich over twee schermen uitstrekte, lijkt het me niet handig deze aan de eventuele nieuwe Zelda Game & Watch toe te voegen.

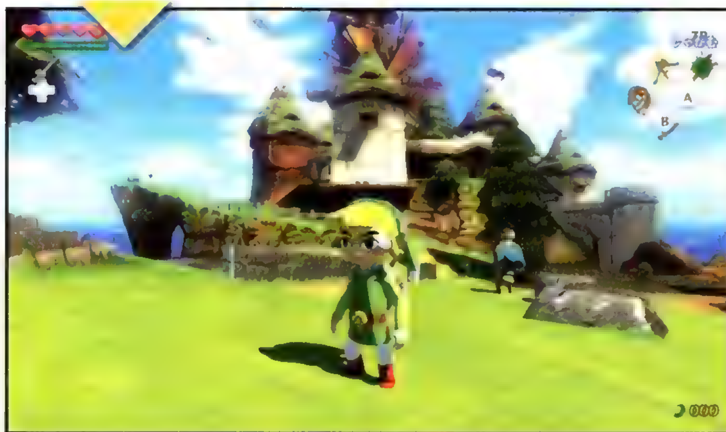






THE LEGEND OF ZELDA DOUBLE PACK 1: THE WIND WAKER & TWILIGHT PRINCESS

The Wind Waker (je weet wel, die tekenfilmachtige game met Toon Link en al dat water) verscheen oorspronkelijk in 2002 (alweer 18 jaar geleden!) voor de GameCube en werd in 2013 opnieuw uitgebracht voor de Wii U. Naast de breedbeeldweergave in 1080p kreeg de nieuwere versie van Wind Waker ook wat dingen om je avontuur wat vlotter te laten verlopen, zoals het Swift Sail dat je sneller laat zeilen en direct de windrichting laat veranderen (dus zonder dat je daar steeds dat stomme stokje voor moet gebruiken) en een aangename stroomlijning van de nogal tergende Triforce-shards-quest. Ik heb de Wii U-versie een paar jaar geleden nog eens gespeeld, en gek genoeg is The Wind Waker juist door de tekenfilmstijl waarvoor hij aanvankelijk werd verguisd nog steeds zeer het aanzien waard. Bovendien is het de hoogst gewaardeerde Wii U-game van Nintendo die nog géén 'Deluxe'-versie op de Switch heeft gekregen, dus is het eigenlijk wel zeker dat Wind Waker in het Zelda-jaar 2021 een derde keer wordt uitgebracht, en dit wordt dan uiteraard de versie die voor de Wii U verscheen, naar verwachting zonder noemenswaardige extra's. Maar dan wel gebundeld met Twilight Princess.



Twilight Princess (je weet wel, die wat duisterdere game met Wolf-Link en Midna) verscheen oorspronkelijk in 2006 (alweer 14 jaar geleden!) voor de GameCube en werd in 2016 opnieuw uitgebracht voor de Wii U. De game kreeg toen uiteraard óók een breedbeeldweergave in 1080p, maar verder werd er weinig aan veranderd, los van de optie om te 'cheaten' door bepaalde Amiibo te scannen. Ook de Wii U-versie van Twilight Princess heb ik een paar jaar geleden nog eens gespeeld, en ook al heeft hij de tand des tijds minder goed doorstaan dan Wind Waker, is hij nog steeds het aanzien waard – en het spelen al helemaal.

De kans dát deze twee Wii U-versies van de GameCube-Zelda's volgend jaar naar de Switch komen lijkt me bijzonder groot, en dat ze bij elkaar op één card worden gezet ook. In het ideale geval pleurt Nintendo er ook nog even Ocarina of Time, Majora's Mask en Skyward Sword bij op, maar op een dergelijke gulheid rekenen lijkt me wat naïef, gezien de manier waarop Nintendo het uitbrengen van oude Mario's dit jaar heeft aangepakt.

THE LEGEND OF ZELDA DOUBLE PACK 2: OCARINA OF TIME & MAJORA'S MASK

Ocarina of Time & Majora's Mask, Links eerste twee 3D-avonturen, verschenen in respectievelijk 1998 en 2000 voor de Nintendo 64 en worden nog steeds algemeen beschouwd als twee van de allerbeste games ooit gemaakt. In respectievelijk 2011 en 2015 verschenen remasters voor de 3DS die naast verbeterde graphics behoorlijk wat andere welkome vernieuwingen met zich meebrachten, waaronder opties om bepaalde acties te besturen met het touchscreen (zoals het kiezen van items) of motion controls (zoals het richten van de boog). Het is dan ook het meest logisch dat deze verbeterde 3D-versies van de klassiekers als basis worden gebruikt voor de Switch-versies die ongetwijfeld gaan komen. Dat zou bijvoorbeeld kunnen als tweede Double Pack op een Switch-card met een prijskaartje van 30 euro of zoiets.

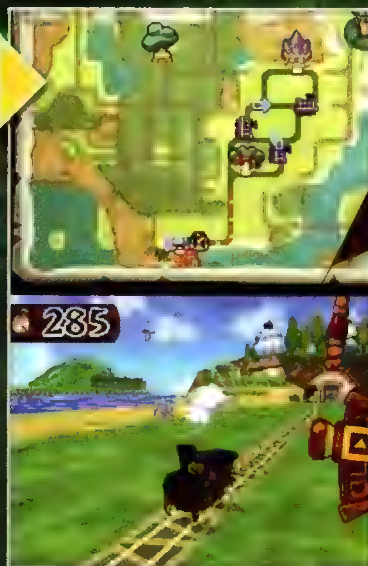


THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

The Legend of Zelda: Skyward Sword verscheen op 18 november 2011 voor de Wii (da's volgend jaar precies 10 jaar geleden!) en het wordt hoog tijd dat dit avontuur opnieuw wordt uitgebracht, al was het maar omdat ik heel graag wil zien hoe die aparte, schilderachtige visuele stijl in HD overkomt. Het gróte probleem bij het porten van Skyward Sword naar de Switch is natuurlijk dat de game veelvuldig gebruik maakt van motion controls, die je in alle richtingen laten zwiepen om Link in dezelfde richtingen met zijn zwaard te laten zwaaien – en veel van de vijanden en uitdagingen die je moet overwinnen zijn op die zwiepvrijheid gebaseerd. Eenvoudig genoeg om na te bootsen met een Joy-Con-besturing, maar ik zie niet in hoe dit met de Pro Controller gaat werken, laat staan in handheldstijl. In de onlangs verschenen heruitgave van Super Mario Galaxy heeft Nintendo de oorspronkelijke motion controls om te richten vervangen door touchscreenbesturing, wat afdoende werkt, maar ik kan me niet voorstellen dat iets dergelijks zou werken om de Wii-zwiepen te simuleren. En voordat je denkt van, ach, dan maakt Nintendo de besturing met Joy-Con toch verplicht (wat voor mij persoonlijk een prima oplossing zou zijn): dat zou betekenen dat de game niet gespeeld kan worden op de Switch Lite, waarvan er toch al tien miljoen exemplaren zijn verkocht.

ZELDA MOBILE

Terwijl franchises als Super Mario, Mario Kart, Dr. Mario, Animal Crossing, Fire Emblem en – uiteraard – Pokémon al lang op mobieltjes zijn te spelen, is er nog niets met Zelda of Link op telefoons te doen. In 2017 gonsden er wel even geruchten over een Zelda die in samenwerking met DeNa werd gemaakt en wellicht een spin-off van Spirit Tracks kon zijn. Inmiddels zijn we jaren verder, en is daar niets meer van vernomen. Maar áls Nintendo nog eens een Zelda-game naar mobile wil brengen, lijkt 2021 me daarvoor het perfecte jaar. En dan verwacht ik geen écht Zelda-avontuur, maar iets eenvoudigers, met puzzels die je via het touchscreen moet oplossen. Bijvoorbeeld door rails te (ver)plaatsen, of iets dergelijks.



NU AL OP JE SWITCH: VIJF ZELDA-AVONTUREN

Ben je lid van Nintendo Switch Online? Dan kun je de eerste drie Zelda's al gratis downloaden en spelen, want The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link en The Legend of Zelda: A Link to the Past maken deel uit van de bubs aan NES- en SNES-games waar je als lid zonder verdere kosten toegang tot krijgt. Uiteraard zijn de speciaal voor de Switch gemaakte Zelda-avonturen Breath of the Wild (ook wel bekend als de beste game ooit) en Link's Awakening (een machtig mooie remake van de SNES-Zelda) ook op je Switch te beleven.



MAAR... DE HANDHELD-ZELDA'S DAN?

Naast de Zelda's voor de consoles, heeft Nintendo de afgelopen 35 jaar natuurlijk ook heel wat Zelda's voor de handhelds uitgebracht. Perfect om als downloadable klassiekers beschikbaar te stellen op de hybride Switch, zou je denken, ware het niet dat Nintendo tot op heden nog geen enkele oude handheld-game op de Switch heeft toegelaten (terwijl we op de Wii en 3DS al Game Boy-games konden spelen, en op de Wii U zelfs GBA-games!). Dus tja, of Nintendo in 2021 voor het eerst oude handheld-titels op de Switch gaat uitbrengen, dat valt nog te bezien. Jammer, want er zitten een paar prachtige titels tussen die eigenlijk niet op een Zelda-feestje mogen ontbreken.



Om te beginnen de Game Boy-titels Link's Awakening (1991) en Oracle of Seasons/Ages (2001). Natuurlijk hebben we van de eerste al een grandioze remake op de Switch ontvangen, wat mij betreft krijgen de twee aan elkaar verbonden Oracle-games eenzelfde behandeling – maar de kans daarop lijkt mij minimaal.

Op de GBA verscheen één nieuwe Zelda, The Minish Cap. Ik verwacht eigenlijk niet dat Nintendo daar volgend jaar iets mee gaat doen, en eerlijk gezegd voel ik ook weinig aandrang om die game nog eens te spelen.



Dat ligt anders voor Phantom Hourglass, na Link's Awakening (2007) en A Link Between Worlds (2013) voor mij de beste handheld-Zelda ooit verschenen, terwijl ik het íéts minder leuke Spirit Tracks (2009) ook wel weer eens wil spelen. Maar ja, dat kan gewoon op de 3DS, net als de twee 3DS-Zelda's, het reeds genoemde A Link Between Worlds (2013) en het nogal overbodige Tri Force Heroes (2015), dus denk ik niet dat Nintendo zich geroepen zal voelen deze vier touchscreen-Zelda's naar de Switch te brengen – wat sowieso lastig zal worden omdat ze allemaal voor twéé schermen zijn gemaakt.

ZELDA-CONTENT IN ANDERE GAMES

Uiteraard zal de verjaardag van Zelda volgend jaar ook in ándere games gevierd worden. Een Online-toernooi in Smash met vechters en levels uit de Zelda-serie komt zo goed als zeker, net als een Zelda-Splatfest in Splatoon 2 en Zelda-levels in Mario Maker 2. Het meest verheug ik me op Zelda-content in Animal Crossing: ik heb al een stukje van mijn eiland gereserveerd om er een Hyrule-achtige setting te kunnen bouwen.





DE 'NINTENDO-KLUIS'

MACHTIG JAPANS GAMEHUIS PULLT EEN DISNEYTJE

"Nintendo is de Disney van gaming" is een leus die al meer dan dertig jaar bestaat. Het is gemakkelijk om te zien waarom: Disney en Nintendo zijn beide de peetvaders van hun belangrijkste industrieën (respectievelijk geanimeerde bioscoopfilms en videogames) en hun mascottes Mickey Mouse en Super Mario zijn wereldwijd de bekendste popcultuurfiguren allertijden. Anno 2020 zien we echter dat 'the Big N' de vergelijking met 'the House of Mouse' iets teveel omarmt.



De collectieve vreugde was voelbaar, toen Nintendo op 3 september jongstleden plotseling Super Mario 3D All-Stars aankondigde. Diezelfde vreugde sloeg echter direct om naar collectieve verwarring toen Nintendo er schijnbaar trots bij vertelde dat deze compilatie slechts tijdelijk te koop zou zijn: ongeveer een half jaar, tot 31 maart 2021 om precies te zijn. En, nee, dat geldt dus niet alleen voor de fysieke versie: ook de digitále versie van 3D All-Stars is in april niet meer verkrijgbaar. Als je dan je exemplaar nog niet bemachtigd hebt (en niet bereid bent om woekerprijzen te betalen op de scalpersmarkt) heb je dus goed buiten de pot gepist, vrind. Het goede nieuws? Deze drie games gaan op de opvolger van de Switch óók opnieuw



uitgegeven worden, hoor. Het slechte nieuws? Verwacht dit soort praktijken in de toekomst vaker van Nintendo – hoest, Zelda-compilaties. Kuch, Metroid Prime: Trilogy – want deze ogenschijnlijke zelf-saboterende move is stiekem een hele tactische. Sterker nog: het is rechtstreeks overgenomen van het machtige Disney, die dit al meer dan zeventig jaar (!) doet. Welkom bij 'De Disneykluis'.

ZAKCENTJE

De Disneykluis is geen echte, fysieke kluis, maar de naam voor een slinkse strategie voor de verkoop van















3D ALL-STARS: PER ONGELUK EXPRES INCOMPLEET

Super Mario 3D All-Stars bevat drie van de beste 3D-platformers ooit gemaakt en is daarom, ondanks een opvallend gebrek aan toeters en bellen, een pakket van jewelste. Wat helaas wél pijnlijk afwezig is? Super Mario Galaxy 2. Pijnlijk omdat de game minstens net zo goed is als zijn directe voorganger, én omdat het ook de enige 3D-Mario-platformer is die nu niet verkrijgbaar/aangekondigd is voor de Switch. Foutje van Nintendo? Natuurlijk niet. Ook deze keuze hoort gewoon bij de 'kluisstrategie'; nieuwe content is immers een van de dingen die heruitgaves bestaansrecht geven. Je kunt er dus donder op zeggen dat Super Mario Galaxy 2 ooit nog wel naar de Switch komt, nadat 3D All-Stars 'de kluis is ingegaan'. Hoe? In ieder geval op een manier waardoor je minstens één van de gebundelde games opnieuw zult moeten kopen. Als 'double pack' met de eerste Galaxy, bijvoorbeeld, of als trilogie met de door Galaxy geïnspireerde Captain Toad: Treasure Tracker. Al zou het mij niks verbazen als Nintendo gewoon heel Super Mario 3D All-Stars opnieuw durft uit te brengen met Galaxy 2 erbij, onder het schaamteloos kapitalistische label 'Super Mario 3D All-Stars Deluxe'. Let maar op.



films op videoband, dvd en blu-ray. Het betekent dat wanneer Disney een van hun belangrijkste klassiekers, zoals De Kleine Zeemeermin, beschikbaar maakt voor de verkoop ('uit de kluis halen'), ze dat maar tijdelijk doen, om het vervolgens snel weer van de markt af te halen ('terug in de kluis doen'). De film is dan onverkrijgbaar, totdat het na zeven à tien jaar weer eventjes 'uit de kluis wordt gehaald' voor een nieuwe heruitgave, vaak in een nieuw jasje, met nieuwe extra's of op een nieuw medium. Disney begon hiermee in 1944, toen ze Sneeuwwitje en de Zeven Dwergen uit 1937 opnieuw in de bioscopen uitbrachten. Door de Tweede Wereldoorlog ging het namelijk niet zo goed met de studio, en dus hoopten ze met deze tweede run snel een extra zakcentje te verdienen aan nostalgische fans en een nieuwe generatie kinderen, die de film in 1937 hadden gemist. Deze wanhopige actie bleek een gigantisch succes; het experiment was zelfs zo geslaagd dat Disney de komende decennia bijna al hun belangrijke animatiefilms elke zeven à tien jaar opnieuw in de bioscopen zou blijven vertonen.



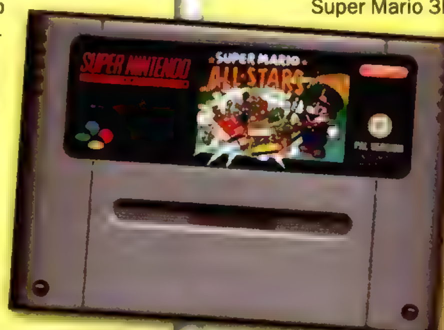
HOOGSTAAND

Toen de jaren '80 arriveerden, arriveerden ook videorecorders en de vraag van consumenten om films op band te bezitten. En Disney vond dat maar niks, want waarom zou men nog herhaaldelijk naar de bios gaan als ze ook gewoon maar één keer een videoband konden kopen? Om toch met de tijd mee te gaan – en geen potentieel lucratieve inkomstenbron mis te lopen – bracht Disney Pinokkio uit op videoband, als test. Wel maar heel eventjes, van juni 1985 tot februari 1986, in de hoop dat de film geen 'prestige' zou verliezen als imposante, voor de bioscoop gemaakte animatiefilm. De 'Disneykluis' was officieel geboren! En het experiment was een fenomenaal succes. Al hun andere 'Disney Classics' werden vervolgens ook op videoband uitgebracht, en toen Assepoester in 1989 weer de kluis ínging, had het in een paar maanden tijd, in z'n uppie, 180 miljoen dollar binnengeharkt. De Disneykluis had het onmogelijke gedaan: het had Disney extreem rijk gemaakt met de verkoop van betaalbare videobanden, en dat zónder afbreuk aan het aanzien dat de films genoten als exclusieve, hoogstaande stukjes cinema. En het allermooiste? Disney kon nu probleemloos elke zeven à tien jaar weer de volle mep vragen voor een 'nieuwe versie' van een eerder uitgegeven film. Geldboompje, hoor!



WERELDBEELD

De Disneykluis bestaat tegenwoordig nog steeds, maar wel maar voor zestien specifieke klassiekers; de rest van Disney's media zijn redelijk gemakkelijk en continu te verkrijgen. In 2020 lijkt het concept echter achterhaald, aangezien we in een wereld leven waarin entertainment dankzij het internet overal en altijd beschikbaar is. Zelfs dat van Disney, dankzij streamingdienst Disney+! Nintendo heeft met het succes van Super Mario 3D All-Stars echter aangetoond dat de kracht van de kluis zelfs vandaag de dag nog werkt. Of misschien beter gezegd: dat het júíst vandaag de dag nog werkt. Want hoe erg willen we iets nog meer hebben als we in dit tijdperk van gemakzuchtige overvloed plotseling te horen krijgen dat we iets opeens níét meer mogen?! Dat fuckt met ons wereldbeeld, waarin gebrek geen plaats heeft. Daarom gaat Super Mario 3D All-Stars over een paar maanden de 'Nintendokluis' in. Het is gemeen, maar: het werkt. Ja, ook ondergetekende was er vanaf dag één als de kippen bij om een exemplaar te scoren! Het vlees is zwak. En Disney en Nintendo weten dat. ✖



EEN LETTERLIJKE GAME CHANGER

DE HARDSTE POWER MOVE IN GAMING: MICROSOFT KOOPT ZENIMAX MEDIA

Wat zeg je? Je hebt nog nooit van ZeniMax gehoord? Da's niet heel vreemd, want het is een holdingbedrijf: een moedermaatschappij die eigenlijk alleen maar dient als paraplu voor allerlei andere, kleinere vennootschappen. Maar het zijn díé bedrijven die het zo belachelijk nieuwswaardig maken dat Microsoft hen overgenomen heeft, want we durven er geld op te wedden dat jij wél gehoord hebt van bijvoorbeeld Bethesda Game Studios!

Ja, dat lees je goed: op 21 september jongstleden – héél toevallig de dag voordat de nieuwe generatie Xbox-consoles gepre-orderd kon worden – maakte Microsoft bekend dat ze Bethesda zouden overnemen. En id Software. En Arkane Studios. En elke andere ontwikkelaar die momenteel nog deel uitmaakt van ZeniMax Media. Ondanks dat geruchten dat Microsoft Bethesda zou opkopen al een jaar of twee over het internet zweefden, kwam de daad-

XBOX GAME STUDIOS: EEN GAME-IMPERIUM IN DE BREEDSTE ZIN VAN HET WOORD

Met de overname van ZeniMax Media neemt Microsoft alle acht studio's over die momenteel nog onder die moedervennootschap vallen. Dat zijn dus **Bethesda** (Fallout, Elder Scrolls), **id Software** (DOOM), **Arkane Studios** (Dishonored, Deathloop), **Machine Games** (Wolfenstein), **Tango Gameworks** (Ghostwire: Tokyo), **ZeniMax Online** (Elder Scrolls Online), **Alpha Dog Games** (mobile games) en het nieuwe **Roundhouse Studios**. Zoals je ziet, is het een indrukwekkende verzameling van een paar van gamings meest toonaangevende studio's; vijf van de acht zijn dan ook verantwoordelijk geweest voor Game of the Year-titels.
Met alleen deze acht zou Microsoft al een vervaarlijke titaan zijn in het huidige gamelandschap, maar dit is dus allemaal bovenop de vijftien (!) ontwikkelaars die het Amerikaanse software- en hardware-conglomeraat al eerder onder hun hoede had genomen. De prominentste hiervan zijn **343 Industries** (Halo), **Mojang Studios** (Minecraft), **The Coalition** (Gears of War), **Turn 10 Studios** (Forza), **Double Fine Productions** (Psychonauts), **inXile Entertainment** (Wasteland), **Obsidian Entertainment** (The Outer Worlds), **Rare** (Sea of Thieves) en **Ninja Theory** (Hellblade). In combinatie met de acht studio's van ZeniMax, vormen al deze ontwikkelaars de 23 studio's tellende divisie Xbox Game Studios, dat zowel qua omvang als furore het label 'tour de force' meer dan verdiend heeft.



HET ULTIEME GOEDMAKERTJE VOOR FALLOUT 76

Wie goed heeft opgelet, weet dat Microsoft nu een paar van de beste Westerse RPG-ontwikkelaars van dit moment bezit: inXile Entertainment, Obsidian Entertainment én Bethesda Game Studios. Nou zijn er nog zat andere soortgelijke studio's met soortgelijke genreprestige, zoals giganten BioWare (van EA) en CD Projekt Red (van, eh, CD Projekt), maar de facto staat Microsoft nu aan het roer van het Westerse RPG-koninkrijk. Maar dat is goed nieuws voor fans van het genre! Het samenvoegen van Bethesda en Obsidian betekent voor gamers namelijk maar één ding: dat een vervolg op Fallout: New Vegas eindelijk weer mogelijk is! (Voor de leken onder ons, New Vegas is niet alleen de beste Fallout-game, maar met gemak ook een van de beste Westerse RPG's allertijden.) Obsidian Entertainment sluit zelf niks uit, in ieder geval: op Twitter antwoordden ze met een suggestieve, schouderophalende emoji toen hen gevraagd werd of New Vegas 2 nu een mogelijkheid is geworden.

werkelijke aankondiging als een donderslag bij heldere hemel. Onder andere omdat men al lang niet meer gewend was dat Microsoft harde overwinningen kon behalen ten opzichte van het Xbox-merk! Toen in augustus bijvoorbeeld bekend werd gemaakt dat Halo: Infinite géén launch-game meer zou worden voor de nieuwe generatie Xbox-machines, leek alle mogelijke hype volledig te zijn verschoven naar de PlayStation 5.
Maar toen werd het 21 september: de dag waarop de aankomende console-oorlog opééns al beslist leek te zijn. En niet meer ten faveure van Sony!

BANKREKENING

Dit was niet zo maar een overname. Dit was een rasechte power move; een beslissing die direct de status quo van de gehéle gamesindustrie op z'n kop zette. Ook was het iets dat alleen een ultraspeler als Microsoft had kunnen doen, want ze hebben 7,5 miljárd dollar voor Zenimax betaald. In echt geld. Dat, dames en heren, is nou een goed voorbeeld van 'f*ck you-money': dat je zo rijk bent dat je 'effe' 7,5 miljard kunt opnemen uit je bankrekening. De enige andere bedrijven die dat hadden gekund? Amazon, Disney en Tencent. Maar Sony? No way, die zijn bij lange na niet zo rijk. En even ter referentie: Microsoft heeft eerder 2,5 miljard dollar betaald voor de studio van Minecraft, de populairste game ter wereld, en Disney heeft 4,5 miljard dollar neergelegd om Star Wars te mogen bezitten. Belachelijke, onmenselijke bedragen, en de overname van ZeniMax gaat daar even flink overheen.

PANIEK

Betekent deze overname nu dat Elder Scrolls VI exclusief wordt voor de Xbox? Dat de volgende Fallout niet meer op PlayStation-systemen verschijnt? Dat het volgende avontuur van de Doom Slayer niet ervaren gaat kunnen worden door Sony-fans?! Nou, het goede nieuws voor hen is dat ze zich (nog) geen zorgen hoeven te maken: Microsoft heeft al bekend gemaakt dat games die al aangekondigd waren voor de PlayStation 5, zoals Ghostwire: Tokyo en Deathloop, gewoon voor de PS5 zullen uitkomen en zelfs hun status als timed-exclusive zullen behouden. Het lot van de rest van de toekomstige ZeniMax-titels zal vervolgens per game worden beslist, al dicteert de geschiedenis van Microsoft dat ze niet moeilijk zullen doen over het verschijnen van hun franchises op andere platformen. De Minecraft-games zijn namelijk ook op bijna elk platform te vinden, en ook The Outer Worlds kwam op de Xbox One, PC, PlayStation 4 én Switch uit. Relax dus maar, PlayStation-fanboys: het vervolg op Skyrim komt vast nog wel jullie kant op.

ALTIJD, OVERAL

Microsoft zit momenteel in zo'n krachtige positie dat het voor hen niet eens uitmaakt waar ze die games precies op uitbrengen. Maken ze de volgende Fallout exclusief voor de Xbox Series X? Dan winnen ze, want dan gaan er geheid een zooi Bethesda-fans een Xbox kopen. En als ze het gewoon multiplatform uitbrengen dan winnen ze óók, aangezien ze van elk verkocht PlayStation-exemplaar gewoon een deel van de winst krijgen. Sterker nog, deze nonchalance ten opzichte van platformen is stiekem de »





bedóéling: Microsoft wil bewust van 'het enkele platform' af. Stiekem is er namelijk helemaal geen console-oorlog gaande, want alleen Sony wil zoveel mogelijk consoles verkopen. Microsoft, daarentegen, kijkt al een tijdje naar de toekomst, waarin men overal, op elk moment, games kan spelen, ongeacht of ze achter hun Xbox, PC of smartphone zitten.

DAG ÉÉN

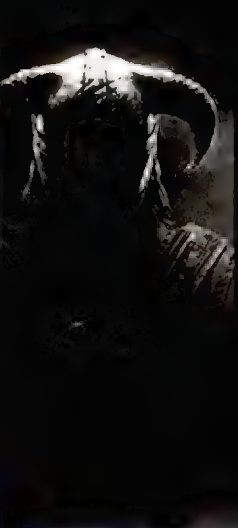
Microsoft heeft niet voor niets de afgelopen jaren hard ingezet op het streamen van games (xCloud) en een maandelijks game-abonnement (Game Pass)! En de kans is groot dat dit je ontgaan is, want voor de meeste mensen was het streamen van games die ze niet eens bezitten geen aantrekkelijk vooruitzicht. Maar dít is de ware reden waarom Microsoft zoveel geld heeft uitgegeven aan ZeniMax Media: om xCloud en Game Pass daadwerkelijk aantrekkelijk te maken. Want, ja, al die ZeniMax-games komen naar Game Pass. En, jawel: ook alle áánkomende ZeniMax-games

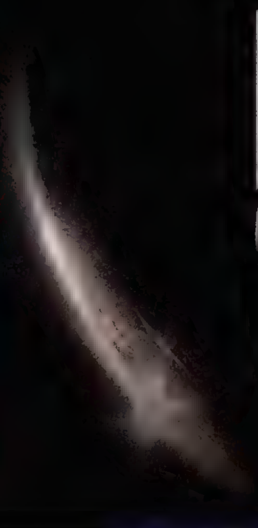
HET ÉCHTE NEXT-GEN PLATFORM VAN MICROSOFT: GAME PASS



"Netflix, maar voor videogames." Dat is wat Game Pass altijd al had moeten zijn, maar pas nu, in dit laatste kwartaal van 2020, kunnen we eindelijk zeggen dat het dit ook eindelijk is. Game Pass is namelijk een abonnement waarmee je continu en zonder beperkingen toegang hebt tot meer dan honderd Xbox-, Xbox 360- en Xbox One-games. Gewoon, door de games volledig te downloaden op je harde schijf, of door ze te streamen via xCloud. Niet verkeerd voor nog geen tientje per maand! Game Pass is echter van 'niet verkeerd' naar 'je bent dom als je het niet neemt' gegaan, want in september werd bekend gemaakt dat 1) Game Pass óók het volledige EA Play-abonnement zal bevatten, en 2) dat ook alle nieuwste releases van alle ZeniMax-studios er vanaf dag één op beschikbaar worden gemaakt. Voor nog geen tien euro per maand hebben we straks dus toegang tot 200+ Xbox-games, 60+ EA-games, cloud-gaming via xCloud én direct toegang tot games als The Elder Scrolls VI zodra ze uitkomen. Absurd. Game Pass is hiermee niet alleen de Netflix van games, maar ook zeer waarschijnlijk de toekomst ervan.








zullen daar beschikbaar zijn. Vanaf dag één. Dus vertel mij eens, wat klinkt aantrekkelijker: een dikke €70 uitgeven om een nieuwe game te mogen spelen, of diezelfde nieuwe game op dezelfde dag aan kunnen slingeren, zonder extra kosten, dankzij je abonnement van nog geen tientje per maand?

BLUT

Microsoft heeft ZeniMax dus niet gekocht om 'meer exclusives te hebben dan de PlayStation 5'; die kinderachtige rivaliteit zijn ze allang voorbij. Microsoft heeft ZeniMax overgenomen omdat het Game Pass daarmee in één klap omtovert tot de beste deal in heel f*cking gaming. En aangezien Game Pass ook verkrijgbaar is op de PC, concurreert Microsoft de komende generatie dus niet alleen met Sony, maar op krachtige, intimiderende wijze ook met PC-uitgevers als Steam en de Epic Play Store. In vergelijking, voelt Sony's focus op hun handjevol dure exclusives opeens als tunnelvisie.



De enige manier waarop Sony Microsoft dus nog zou kunnen bijbenen, is als ze toonaangevende studio's als Rockstar zouden kopen én dat op soortgelijke wijze zouden integreren in een volledig omgebouwde versie van hun PlayStation Now-dienst. Maar: daar is f*ck you-money voor nodig. En dat heeft Sony niet.

(ON)BESCHIKBAAR

De échte vraag blijft natuurlijk: wat betekent de ZeniMax-overname voor ons gamers? Nou, in eerste instantie alleen maar positiviteit, gezien hoe absurd veel waarde Game Pass hiermee zal bieden voor een lage abonnementsprijs. We moeten echter niet vergeten dat dit waarschijnlijk ook het begin van het einde inluidt als het gaat om games kunnen 'hebben'. De kans is namelijk groot dat de meeste games in de toekomst



voornamelijk aangeboden gaan worden via dit soort uiterst betaalbare, volledige digitale Game Pass-achtige diensten. En dat lijkt super handig, snel en makkelijk allemaal, maar we ruilen daarvoor wel de macht in die komt kijken bij het daadwerkelijk bezitten van een product. Want als er één ding irritant is aan Netflix, dan is het wel hoe er continu series en films van af worden gehaald, vind je niet? Gunnen we games als DOOM zo'n dystopisch, wispelturig lot?! ✖

"WIJ ZETTEN ONS GELD OP DE RUIMTEMARINIER IN HET GROENE HARNAS!"

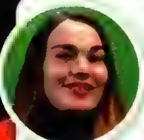
Weet je waarom Marvel-fans enthousiast werden van de miljardenacquisitie van 21st Century Fox door Disney? Omdat dit betekende dat popcultuurinstituten als The Fantastic Four en de X-Men eindelijk officieel deel konden gaan uitmaken van het Marvel Cinematic Universe. En het is inderdaad makkelijk om de dystopische implicaties van zulke ultragrote, monopolie-achtige overnames te vergeten bij de gedachte dat we, misschien, ooit, een film krijgen waarin Ryan Reynolds z'n Deadpool Tom Holland z'n Spider-Man loopt te irriteren. Hetzelfde is te zeggen over de overname van ZeniMax door Microsoft, aangezien dit betekent dat legendarische gamestudio id Software nu ook deel uitmaakt van de Xbox-familie. Inderdaad, dit betekent dat de twee meest iconische space marines van heel gaming nu onder één dak wonen! Nou betekent dit niet zozeer dat we ooit een Doom Slayer vs. Master Chief-game gaan zien, maar het is dus wel mogelijk dat Microsoft besluit om een keer een Halo-game te laten maken door... id Software, bijvoorbeeld. Stel je dát eens voor!



WHAT'S THE TEA?

IS DE BETHESDA-OVERNAME WEL ZO POSITIEF?

Het is dat er twee nieuwe consoles aankomen, anders was dit wel hét nieuws van de nazomer: Microsoft koopt (onder andere) Bethesda. Bethesda, de studio achter grote games als Fallout en The Elder Scrolls. Is zo'n overname wel positief voor de gamebizz en de medewerkers van Bethesda? Alie en Laura bespreken het.



Hi, Alie! Leuk je weer te zien. Voor ik thee schenk: Microsoft en Bethesda, bizar! Wat was je eerste reactie?



Ha, Laura! Ik keek ook alweer uit naar ons maandelijkse bakkie! Het nieuws verraste me! Ook moest ik even nadenken over deze monopoliepositie... Heb ik niet liever zoveel mogelijk onafhankelijke studio's? Wordt Microsoft de nieuwe Disney, met enorm veel invloed over de beschikbare entertainmentopties? Wordt het landschap niet te homogeen? Inmiddels ben ik een flink stuk bijgedraaid, maar mijn eerste reactie was niet meteen positief. Hoe was dat bij jou?



Jeetje, jouw brein draaide overuren! Het is inderdaad een interessante vergelijking met Disney: er bestaat ook iets als té veel, he? Ik vind het wel positief als ik denk aan hoe Microsofts nieuwe paradepaardje Xbox Series X wel wat mooie exclusives kan gebruiken. Ik vind het nog steeds zo sneu dat Halo de releasedatum van de nieuwe console niet haalt... Maar, ben je fan van Bethesda?



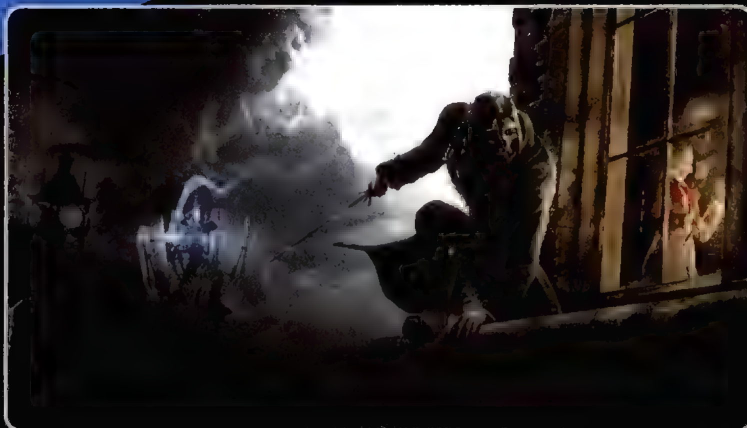
Poeh, fan zou ik het niet willen noemen... Er zijn weinig games van het bedrijf die me enorm enthousiast maken. Als ik moet kiezen dan denk ik: The Elder Scrolls Online. Grappig genoeg is ESO de eerste Elder Scrolls-game die me wel wist te boeien. Het is echt een hele toffe MMO, met meer nadruk op singleplayer en het verhaal. Echt eens heel iets anders in met MMO-landschap! En jij?



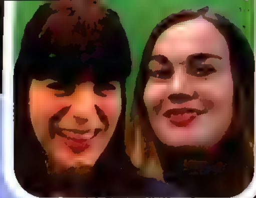
Ooh ja, daar ben ik totaal niet in thuis. Ik ben meer fan van Bethesda als uitgever: Doom, The Evil Within en Wolfenstein. Dat vind ik alle drie wel heel gave games. Doom is nostalgie. Stiekem achter mijn broers computer als hij op school was, toen ik nog veel te jong was om die ellende uit Doom te mogen zien, speelde ik het al volop. Het zal voor Bethesda wel het einde van een tijdperk betekenen.



Ik denk stiekem dat er weinig verandert. In tegenstelling tot wanneer Sony of Nintendo deze aankoop had gedaan! Ik denk namelijk dat het weinig tot niets te maken heeft met exclusiviteit van games. Die strategie heeft Microsoft losgelaten. Ook nu zijn de meeste Xbox One-exclusives ook gewoon speelbaar op PC. Dat geldt zelfs voor Halo! Ik denk dat Microsoft de aankoop vooral heeft gedaan met het oog op Game Pass. Leeft de zorg voor verandering bij jou wel?

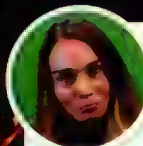










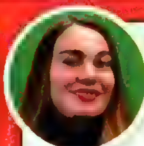


Ja, maar PC is ook wel heel erg Microsoft toch? Ik denk echt dat we niet veel Bethesda meer hoeven te verwachten op PlayStation straks. Misschien in eerste instantie nog even wel, ook om te zorgen dat de critici van de overname geen gelijk krijgen, maar ik ben wel bang dat Microsoft juist meer voor zichzelf gaat houden. Dat zie je ook met tv-streamingdiensten: ze zijn populair omdat ze bepaalde series hebben die je nu eenmaal gezien 'moet' hebben.





Ik denk dat Microsoft vol inzet op hun Game Pass: met al die Bethesda-games wordt dat echt Netflix voor games. Het maakt hen minder uit op welk platform je speelt. Kijk naar Obsidians The Outer Worlds. Nu heeft Microsoft echter het voordeel geen prijzige deals meer te hoeven sluiten met Bethesda om de games op day one op Game Pass te krijgen. Als alles volgens Microsofts plan verloopt, hebben we het niet meer over 'de betere exclusieve line-up'. Zelfs als je beide consoles hebt, boeit dat niet. Zolang je maar ook elke maand je Game Pass-abo betaalt!



Hmm, ik ben benieuwd of het zo gaat lopen. Ik ben er sowieso voor, want het zou veel meer 'openheid' betekenen. Denk je dat Bethesda er blij van gaat worden als hun games binnen Game Pass worden weggezet, meteen bij launch?



Ik denk dat Bethesda op zich wel wat financiële stabiliteit kan gebruiken. Zo zal Fallout 76 een behoorlijke domper zijn geweest... Ook zijn games als Elder Scrolls 6 en Starfield natuurlijk hartstikke duur om te ontwikkelen! Daarnaast denk ik stiekem ook echt dat Microsoft zich niet met de dagelijkse gang van zaken zal bemoeien. Kijk maar naar Double Fine, dat gewoon nog lekker aan Psychonauts 2 werkt! Ik denk dat Bethesda dus ook oprecht blij is met de deal.





Ja, ik denk ook dat Bethesda het financieel goed kan gebruiken. Maar je hebt ook een punt: ze steken veel geld en tijd in grote games. Ik vraag me af of Microsoft daar niet stiekem toch wat negatieve invloed zal uitoefenen. Aan de andere kant was Bethesda altijd al wel vrij actief in het sponsoren van games voor Game Pass, dus ze lijken wel positief tegenover Microsoft te staan. Ik denk dat de tijd en de kwaliteit van de games het ons zal gaan leren.



True, de bedrijven hebben al een lange geschiedenis samen. Op zich is de deal dus wel een logische. En ach, Microsoft verdient die 7,5 miljard dollar zo weer terug... The Elder Scrolls 6 zou wel enorm slecht moeten zijn om niet als warme broodjes over de toonbank te vliegen! En wie weet: misschien kan Microsoft eindelijk eens voor een bugloze, tijdige release zorgen. De tijd zal het ons inderdaad leren!



Haha, you fangirl. Tot volgende keer! ✖

DE GROOTSTE WINNAARS EN LOSERS VAN DEZE CONSOLEGENERATIE

WIE KRIJGT HET HUISMERK MEE IN DE NEXT-GEN?

De next-gen-consoles zijn bijna hier! Een perfect moment om de balans op te maken, en omdat Peter Koelewijn het meest op een accountant lijkt van alle redacteuren, krijgt hij die ondankbare taak. Welke ontwikkelaars wonnen deze consolegeneratie en welke moeten beter hun best doen?

WINNAARS



5. Nintendo

Nintendo stond bijna op de lijst van Losers door de Wii U. Een console die zo hard flopte dat het bedrijf voor het eerst in zijn bestaan in de rode cijfers belandde! Gelukkig werd het roer spectaculair omgegooid met de Nintendo Switch. Wie had gedacht dat HD AAA-games op de plee spelen zo groot zou worden?

4. Epic Games

Loop naar je plaatselijke gamewinkel, gooi een steen naar een willekeurig gamerek en de kans is groot dat 'ie op een Unreal Engine-game belandt. Meer nog dan in voorgaande generaties werd Epic Games' Unreal Engine omarmd door de gamesindustrie. Ook sprong Epic op briljante wijze in op de Battle Royale-hype met Fortnite. Dat spel levert ze nu zoveel geld op dat ze regelmatig gratis games weggeven via hun nieuw opgerichte Epic Games Store. Oké, sommige gamers zijn boos dat ze nu nog een launcher op hun PC hebben staan naast Steam, maar er zijn ergere dingen in de wereld. Bijvoorbeeld voor je bek geslagen worden omdat je zeurt over twee gamelaunchers op je PC.



3. Guerrilla Games

Guerrilla Games is al een grote naam sinds de PS2, maar laten we ons chauvinisme even opzij zetten en eerlijk zijn: Killzone heeft het FPS-genre nooit echt in vuur en vlam gezet. Wat we alleen niet wisten was dat de Amsterdamse studio in het diepste geheim een nieuwe originele game ontwikkelde. Horizon: Zero Dawn is een van de beste nieuwe IP's van deze generatie en een van de mooiste consolegames voor PS4. En hij is gemaakt op dezelfde plek waar ik ooit in de gracht heb gekotst!







2. Hideo Kojima

Kojima werd onceremonieel op straat gezet door Konami na een lange en bijzonder moeizame ontwikkelperiode voor Metal Gear Solid V. Hij had alle recht om zijn bankrekening te plunderen en met vervroegd pensioen ergens te gaan bakken in de zon. Maar mede door de enorme fansupport besloot Hideo meteen een eigen studio op te richten en een nieuw Triple A-gameproject te starten. Slechts een paar jaar later werden we verblijd door Death Stranding. Een bizarre, avant-gardistische koortsdroom van een game. Niet voor iedereen… maar MAN wat zijn we blij dat Kojima meer dan ooit dit soort gekke projecten kan maken!





1. CD Projekt Red

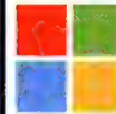
CD Projekt Red had onder PC-gamers al een reputatie als uitstekende RPG-makers. Maar het duurde tot The Witcher 3 tot de naam echt explodeerde. Die game liet voor het eerst de ware potentie zien van een grote open wereld met de kracht van de PS4 en Xbox One. Hij werd universeel geprezen, ook door Wouter, die hem een… zeer verdienstelijke 88 gaf. CD Projekt Red heeft daarnaast een uitstekende reputatie opgebouwd als een bedrijf dat je echt waar voor je geld geeft, ongeacht op welk systeem je z´n games koopt. Ook Cyberpunk 2077 belooft weer een nieuwe standaard neer te zetten voor RPG's. Een beter begin van de next-gen-consolegeneratie hadden we niet kunnen bedenken!

VERLIEZERS

5. Bethesda

Fallout 76. Need I say more? Kwaliteit was ver te zoeken bij de Bethesda-producten. Niet alleen waren de Fallout-games ontwikkeld op een engine die oud genoeg is om zijn rijbewijs te halen, ze wilden bij de collector's edition een vuilniszak weggeven in plaats van een echte canvastas. Eigenlijk was Bethesda alleen goed bezig als ze games van andere studio's uitbrachten, zoals Doom en Dishonored 2.





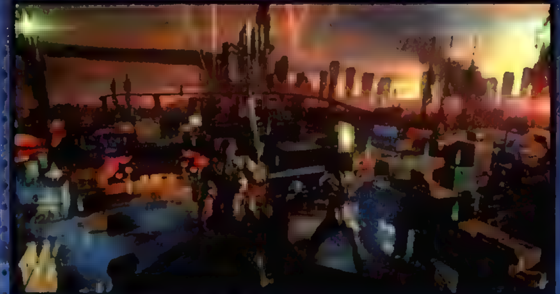
Microsoft

4. Microsoft

De Xbox Series X met Gamepass is een sexy deal, maar de afgelopen consolegeneratie was NIET die van Microsoft. Het begon met het Xbox One-revealevent dat zo ver van de realiteit verwijderd was, dat we gewoon shellshocked waren op de redactie. Meer focus op tv en sport? Altijd online DRM? Tweedehands games achter een paywall en een verplichte Kinect in de doos? Wilde Microsoft eigenlijk wel winnen?! Dat werd later ook niet beter met nieuwe Halo's en Gears of Wars die niet overtuigden en andere exclusives die ronduit gênant waren, zoals Crackdown 3. We verwachten betere dingen in de nieuwe generatie, want slechter kan niet meer…







3. Ubisoft

Je hebt goede games, je hebt slechte games, en je hebt Ubisoft-games. Spellen die technisch oké zijn, maar vooral saaie, eenzijdige gameplay bieden. En ze zijn bijna allemaal hetzelfde! Maar een beperkte visie van games is nog wel de minste overtreding die Ubisoft maakte. Verschillende managers zijn dit jaar ontslagen nadat klokkenluiders de toxic werkcultuur onthulden. Deze managers hadden meerdere werknemers mentaal en/of fysiek misbruikt, maar werden beschermd door hun status in het bedrijf. CEO Yves Guillemot bood in september nog zijn excuses aan, maar het is de vraag of Ubisoft deze schandalen kan achterlaten in de nieuwe generatie consoles.



2. Electronic Arts

Iedereen haat EA, maar ze maken FIFA, dus het is moeilijk om van ze af te komen. Meer dan ooit is duidelijk dat het bedrijf alleen maar om geld geeft. De winstcijfers zijn hoger dan ooit, maar voornamelijk vanwege hun onfrisse praktijken. Zo werd Star Wars: Battlefront 2 door meerdere overheden wereldwijd onderzocht omdat de lootboxes wel héél agressief waren. Ten tweede behaalde EA deze generatie zo veel winst door minder uit te geven. Veel studio's sloten hun deuren omdat ze niet krankzinnig succesvolle games maakten. Zelfs het ooit zo geliefde BioWare staat inmiddels op de tocht. Een tweede plaats voor de beul van de gamesindustrie!





1. Konami

Konami besloot deze consolegeneratie om games op een laag pitje te zetten en zich te focussen op pachinko. Dat zijn gokkasten met balletjes die alleen in Japan populair zijn. Fair enough! Wij veroordelen Konami absoluut niet voor de switch naar de afkalvende, snel vergrijzende, door Yakuza gedomineerde pachinkomarkt. Maar moesten ze echt Hideo Kojima bij het grofvuil zetten? Hij is alleen maar hun belangrijkste ontwikkelaar sinds de jaren '80! De man mocht zelfs zijn naam niet op het doosje van MGSV houden. Fuck deze losers!

KONAMI

STAR WARS: SQUADRONS

HIER GA JE HET NI

Al decennia mag de mensheid genieten van gesimuleerde space shooters in het Star Wars-universum; een zeer uniek genoegen. Wouter gaat er daarom vanuit dat zelfs EA het Starfighter-gecentreerde spelleke niet weet op te farklen. Maar eerst moet 'ie iets van zich af schrijven.

Sorry, maar ik moet even los over Star Wars en jullie zijn de slachtoffers van mijn rant. Ik heb me lang ingehouden, heb mezelf de mond gesnoerd omdat ik andere mensen hun plezier niet wil vergallen, maar het moet er toch uit, als de Millennium Falcon in de maag van een exogorth. En dus doe ik het hier, op deze semi-gepaste plek. Want tijdens het spelen van Star Wars: Squadrons kwam alles weer omhoog: de trauma, de hype, de Jar Jars, de Roses, de Babu Friks en de Baby Yoda's. Het is Abrams vs Johnson, Vader vs Ren en prequel vs sequel. Maar waar het vooral om gaat, is meningen, en ja, zo eentje heb ik er ook.

Attack of the Sequel Clones

Mijn liefde voor Star Wars kent meer hoogte- en dieptepunten dan Hyperspace Mountain, meer emotie dan een 'nooooo' schreeuwende Luke en Vader. Het is eigenlijk nog niet zo heel lang geleden dat ik mezelf een fanboy van de Skywalker-familie en al hun sores begon te noemen. We tellen 2014 en ik bezocht in Essen mijn allereerste Star Wars Convention, een ervaring die mij deed beseffen dat de franchise al mijn hele leven invloed uitoefent op m'n geekiness, op mijn liefde voor popcultuur. De films, zowel de originele trilogie als de prequel trilogie, deden dat op het gebied van films, titels zoals Knights of the Old Republic en LEGO Star Wars deden hetzelfde wat

ET MEE EENS ZIJN

REVIEWS

betreft games. Dus kroonde ik mezelf tot fanboy, Warsie, of hoe je een liefhebber van Star Wars ook wil noemen. Menig Star Wars Convention volgde, Star Wars Battlefront kwam uit, en ja, de sequel-trilogie was ook onvermijdelijk...

Rise of the Neckbeards

Het mooie, en ook meteen het probleem van Star Wars is dat elke fan er iets anders uit haalt. De een nestelt zich graag in de warme, nostalgische gevoelens die het in je buik pompt, sommigen halen het meeste genot uit het mythologische aspect van de 'hero's quest' dat centraal staat in de franchise, terwijl weer anderen alleen genoegen lijken te halen uit het kapot analyseren en uit elkaar trekken van de films. Ik ben vooral fan van de world building en houd ervan om de verschillende planeten en wezens van het rijke Star Wars-universum te exploreren, waarbij het Skywalker-familiedrama »

Damn, C3PO ziet er raar uit in deze Star Wars-iteratie.



Als Lord of the Rings ons iets heeft geleerd, dan is het wel dat dit schip voortaan 'White' op z'n display toont zodra hij respawnt.

een prima leidraad kan vormen. Wat ik vooral wil is dat Star Wars zich als franchise ontwikkelt en me blijft verrassen, zichzelf blijft overtreffen op zowel filmtechnisch- als verhaalniveau. Iets dat de Original Trilogy elke opeenvolgende film voor elkaar kreeg, maar de prequels alleen op technisch vlak en qua verhaal op metaniveau (de 'descent into darkness' van Anakin blijft toch een sterk gegeven). De sequel-trilogie daarentegen... Eigenlijk deed alleen The Last Jedi bijna alles wat ik wilde van een Star Wars-film. Met alle respect voor iedereen die zich in hun lightsaber wilden laten vallen na het zien van Rian Johnsons flick, iets dat ik óók begrijp!

De heuvel waar ik op sterf

Waar The Force Awakens een prima remake was van A New Hope en The Rise of Skywalker een fanservice clusterfuck van beschamend niveau, met een script dat bestaat uit comments die de allerdikste neckbeards op aarde op Reddit hebben gedumpt, is The Last Jedi een gewaagde, originele film. Ja, ik snap als je het niet eens bent met Luke z'n character arc, maar zijn depressie maakt van hem wat mij betreft een veel menselijker personage. Het is lastig om te zien dat een mythische held zwakheid vertoont, maar heb je dan liever een eendimensionale Gary Stu? Blijkbaar niet, want Rey wordt weer bekritiseerd om het feit dat alles haar te makkelijk afgaat en ze té perfect is om een goed hoofdper-

(SPOILERS!!)

KUTSTE DINGEN AAN THE RISE OF SKYWALKER



- Rose haar hoofdrol wegnemen omdat racistische en seksistische fans haar niet leuk vinden. #NotAllFans natuurlijk [klopt, ik vond d'r gewoon een eendimensionaal kutpersonage, al was ze een hyperintelligente Tauntaun – Marvin], maar alsnog een beslissing waar ik gewoon een beetje droevig van word.



- Maz Kanata is nutteloos in deze film, behalve dan dat ze Chewie een medaille geeft in een stukje hemeltergende fanservice. Sommige filmmakers kunnen alleen dromen dat ze Lupito Nyong'o in hun film hebben, maar Disney en Abrams geven haar een paar seconden aan poep.



- De terugkeer van Palpatine is fanservice die nergens op slaat, amper uitgelegd wordt en het hele bestaansrecht van de Original Trilogy zonder reden ondermijnt. Wat zeg je? Het is een kloon? Zucht... Maar natuurlijk.
- De enige reden waarom Rey de kleindochter is van Palpatine is omdat fans zo boos werden toen in The Last Jedi onthuld werd dat haar afkomst niet van belang is. Niet alleen wordt deze beslissing hiermee geretcond, ook de hele boodschap 'dat het niet uitmaakt waar je vandaan komt, maar wie je besluit te worden' waar heel Episode VIII op rust, wordt onderuit gehaald. Wat de boodschap is van The Rise of Skywalker? Niemand die het weet, niemand die erover nagedacht heeft en niemand who gives a FUCK.



- The Knights of Ren waren in potentie een awesome groepje aarsschoppers, maar werden in TRoS alleen aangehaald omdat Abrams ze zelf had geïntroduceerd in The Force Awakens. Verder hebben ze geen enkel nut voor het plot of het achtergrondverhaal van Kylo, alhoewel Rian Johnson een prima voorzetje had gemaakt in zijn film.
- Rey en Kylo zoenen. Want dát maakt de film opeens een prachtig liefdesverhaal! Niet? Okay, dan was het alleen maar de zoveelste kutbeslissing.
- Weet je nog dat iedereen zo boos was dat Luke opeens een Force-projectie kon maken in The Last Jedi, want dat was ongeoorloofd gebruik van Jedi Powers, ofzo? Nou, in The Rise of Skywalker is alles mogelijk met The Force! Wonden genezen, mensen uit de dood laten herrijzen, rebelse neigingen aanwakkeren en teleportatie; het kan allemaal!



- General Hux, een van de meer interessante Empire-baddy's van deze trilogie, wordt meteen afgemaakt nadat onthuld wordt dat hij de First Order verraden heeft. De enige manier waarop zijn character arc triester had kunnen aflopen, is als hij gesnapt was tijdens het masturberen op een holo-image van Chewie.
- Er wordt gehint naar de mogelijkheid dat Jannah de dochter is van Lando Calrissian, want ja, het universum is zo fucking klein dat twee donkere personages haast wel familie van elkaar moeten zijn, niet waar?
- Wat was nou dat grote geheim dat Finn aan Rey wilde vertellen toen ze dachten dat ze dood gingen? Oh wacht, ff kijken of het me ene aars kan sche... NOPE!



"Dus, stukken beter dan The Rise of Skywalker, maar dat is ook een low bar."

sonage te zijn. Of is dat alleen een probleem als het een vrouw is? Okay, laat ik langzaam van die opmerking weglopen alsof het een boze Wampa is, want ik maak waarschijnlijk al genoeg mensen boos met deze tekst.

Ohja, Squadrons

Hoogte- en dieptepunten, dat is wat Star Wars dus is voor mij. Gelukkig was The Mandalorian wat dat betreft het moment in een achtbaan dat je op de top gillend naar beneden kijkt, met zelfs nog een stukje afdaling erbij, maar The Rise of Skywalker was de fucking Tea Cups in Disneyland: ik kwam er onbevredigd uit en werd bij de gedachte om nog een keer te gaan zelfs een beetje misselijk. Dat de Skywalker-saga op deze extreem bedroevende, verlammend veilige wijze moest eindigen... het is de gemiste kans van het millennium. Maar dan Star Wars: Squadrons, wat voor pretparkanalogie kan ik daar tegen aan gooien? Nou, aangezien ik nog niet in Galaxy's Edge ben geweest, is Star Wars Tours toch wel de beste vergelijking: een spectaculaire, ietwat makkelijke incasher waar bijna geen Star Wars-fan beledigd door kan worden. Toch? ✪



TOCH NOG FF EEN REVIEW

Sorry voor mijn rant, je kwam hier natuurlijk voor een review. Die kan je sowieso vinden op PU.nl, maar omdat ik de lulligste niet ben, hier een TLDR:
Dit is meer dan alleen het losgetrokken Dogfight-gedeelte van Star Wars: Battlefront 2. De verschillende soorten Starfighters kennen bijvoorbeeld veel meer soorten wapens en ontgrendelbare upgrades, terwijl een aantal leuk verzonnen systemen het beheersen van de ruimteschepen een stuk uitdagender maken. De Story Mode is best cool en kent een aantal originele missies met prachtige stukkies space om in rond te krijsen, hoewel sommige beslissingen op het gebied van verhaalvertelling me flashbacks gaven naar 2002. De multiplayer is de grote publiekstrekker natuurlijk, en hoewel de twee modes je niet Klekkets lang zal bezighouden, is het redelijk evenredig met de lekker lage prijs van Squadrons. Dus, stukken beter dan The Rise of Skywalker, maar dat is ook een low bar.

SCORE **75**

Star Wars: Squadrons is een lekker pakketje space shooting-spektakel met een prima prijs, dat soms ook wat goedkoop en ouderwets overkomt. Niets baanbrekends, maar een van de betere trips naar een Galaxy far, far away van de afgelopen jaren. Eh, hoewel daar de meningen vast weer over verschillen...

WOUTER



De Story Mode is een uurtje of 10 en daarna is het maar net hoe lang je rondvliegen en upgraden leuk blijft vinden.

20 UREN



BASICS

SPACE SHOOTER
EA MOTIVE/ELECTRONIC ARTS
1 SPELER (10 ONLINE)
OUT NOW

FIFA 21
EA DOET AAN SPELBEDERF

Nu PES door z'n 'seasonal update' feitelijk buitenspel staat, heeft FIFA een gouden kans om zich dit seizoen tot koning voetbal te kronen. Het enige wat het feestje kan verpesten, is een eigen doelpunt. Of een rode kaart...



Van alle FIFA-games was ik met FIFA 20 sneller klaar dan ooit. Na een paar weken had ik helemaal genoeg van dat gescripte, ping-pong-achtige circusvoetbal. Uitslagen van 8-4 waren eerder regel dan uitzondering en als de game er zin in had, kon je zelfs een 5-0 voorsprong binnen een paar minuten uit handen geven. Ik werd er oprecht misselijk van. Ook Ultimate Team, van oudsher de modus waar ik ondanks de grind altijd naar terug bleef komen, deed me niets. Elke keer als ik dacht dat ik wel een aardig team had staan, kwam EA weer met een of ander carnaval-, kerstmis- of Halloween-event waardoor m'n zuurverdiende spelerskaarten in één klap geen reet meer waard bleken. FIFA 20 was, kortom, geen leuk spel. Een parodie op voetbal.

De tweede ring

Echt uitkijken naar FIFA 21 deed ik dus niet. In trailers zag het er allemaal verdacht hetzelfde uit, grote aankondigingen omtrent nieuwe modi of gameplay bleven uit en de 'verbeteringen' aan de Career Mode (interactief simmen, natuurlijkere spelersontwikkeling, etc.) waren twee generaties terug al de standaard in bijvoorbeeld PES z'n Master League.

> **"Zelfs als ik de slechte gameplay even volledig buiten beschouwing laat is FIFA 21 gewoon een heel lui vervolg."**

Fast forward naar het moment dat Wouter me de FIFA 21-code stuurt (met frisse tegenzin, zie kader) en ik de game kan downloaden. God, wat is die boxart lelijk. Alsof ze een stagiair gevraagd hebben in Paint wat in elkaar te flansen. Ik start het spel en speel m'n eerste wedstrijd. Een fictieve Champions League-finale tussen Paris Saint-Germain en Liverpool. Ik ga er eens goed voor zitten.

In de achtste minuut krijgt Icardi de bal. Ik probeer weg te draaien bij de CPU, die echter lachend het leer van mijn voet prikt. Oh jee. Zijn nummer negens met minder dan 85 pace weer waardeloos? Minuut 27: ik geef een voorzet. Mijn kopbal belandt ergens in de tweede ring. In de herhaling maakt Neymar hetzelfde wegwerpgebaar als in FIFA 20, 19, 18 en misschien ook wel 17. De computergestuurde keeper doet wederom precies 3,2 seconden over z'n doeltrap.

Minuut 44 breekt aan en de computer slalomt door mijn verdediging; 0-1. Het is Wijnaldum, die in het echt niet bepaald bekend staat om z'n excentrieke gedrag maar hier een flikflak maakt en daarna doet alsof hij een baby wiegt. Ik leg de controller weg en besluit te wachten tot de complete game gedownload is.

De juiste mindset

Oké, dat was geen fijne binnenkomer. Maar misschien had ik ook niet de juiste mindset. Misschien moest ik de laatste herinneringen aan FIFA 20 gewoon even uit m'n systeem spoelen, als met een klysma. Weet je wat, ik geef Ultimate Team een slinger. FIFA's populairste modus zit steevast strak in elkaar: het langzaam bouwen aan je team is extreem verslavend. Je unlockt constant munten, spelerspacks en andere beloningen, waardoor het bekende 'nog één potje dan' een eigen leven gaat leiden. De soundtrack staat vol catchy nummers. Jadon Sancho staart je vanuit de FUT-winkel verleidelijk aan





– "misschien zit ik wel in je volgende pakketje?" Maar nee, het is Daryl Janmaat. Voor de 30e keer...
Eenmaal op het veld realiseer ik me helaas al snel dat FIFA en ik ook dit jaar geen vrienden gaan worden. Verre van. Laat ik beginnen met de positieve punten: controle over je spelers voelt íétsjes strakker. Iets minder floaty, en met name verdedigers lijken iets rapper om hun cirkel te draaien.
Maar ik zeg bewust íétsjes. Tegen elke random snelle aanvaller (zoals Real Madrids Rodrygo, met een rating van 79 zeker geen hoogvlieger) heeft zelfs Virgil van Dijk z'n handen vol. De doelpunten vliegen je om de oren. Wedstrijden eindigen nooit in 0-0. Of zelfs 2-1. Of 3-2. Ik heb letterlijk geen wedstrijd gespeeld waarin niet mínstens vijf goals vielen. En ik weet hoe dat komt: EA denkt dat potjes met weinig goals 'saai' zijn, en dat dat casual fans afschrikt. Daarom scoor je in FIFA makkelijker dan in Salou of Albufeira.

Verbitterd?

Klink ik verbitterd? Dat komt omdat ik dat ook ben. Ik ben tevens boos, teleurgesteld en zelfs een beetje verdrietig. Omdat ik weet dat EA prima footies kan maken. Tot aan FIFA 17 was er weinig aan de hand. En omdat ik weet dat de reden achter het kapotmaken van FIFA zo ongelooflijk cynisch is. Ik sta ook zeker niet alleen in mijn kritiek. EA en FIFA worden online werkelijk afgemaakt, of het nou op Facebook, Metacritic of Twitch is.
Toch blijft er kennelijk een markt voor, met YouTubers die het spel de hele dag door oefenen, miljoenen gratis coins van EA krijgen en met een team vol Ronaldo's, Messi's en Zidanes alle kindjes het hoofd op hol brengen. Kindjes die, als ze van echt voetbal houden, van een koude kermis thuis zullen komen. FIFA 21 heeft namelijk niks meer met het edele elf-tegen-elf te maken.
En ja, ik heb erover nagedacht: misschien word ik gewoon oud. Begrijp ik al die flashy shit niet meer. Maar nee, da's onzin: FIFA 21 afficheert zichzelf als voetbalsimulator, maar als dit een sim is, dan is Forza Horizon een racesim. En Fall Guys een avant-gardistische aanklacht tegen de prestatiemaatschappij, ofzo.

WOUTER KRIJGT GELIJK

Deze foto kreeg ik van Wouter a.k.a. de voetbalhater, nadat ik vroeg of hij al een FIFA-code binnen had. Kijk die haat. Kijk die walging. Kijk dat dedain over alles wat met voetbal te maken heeft... Maar hé, ditmaal heeft hij nog gelijk ook.



Lui product

Dus sorry EA, maar na jarenlange frustratie over het niet luisteren naar fans en 't feit dat jullie kritiek op zaken als scripting en microtransactionele money-grabbing van jullie af te laten glijden, kan ik niets anders dan FIFA 21 een rode kaart geven. En dat doe ik heus niet omdat ik het grappig vind, of stoer ofzo. Dit is gewoon een ondermaats product. De serie moet volledig op schop. Vanaf nul worden opgebouwd, met echte voetbalmensen aan het roer in plaats van rosé-drinkende marketingboys die louter kijken naar hoeveel views de game op Twitch of YouTube scoort. Het moet weer een spel voor voetbalfans worden, niet voor streamers en hun trucjesverslaafde volgers.
Zelfs als ik de slechte gameplay even volledig buiten beschouwing laat (ik heb het nog niet eens over de tientallen veel te makkelijk gegeven penalty's gehad), is FIFA 21 gewoon een heel lui vervolg. Konami is ten minste nog eerlijk over het feit dat ze het afgelopen jaar geen flikker hebben uitgevoerd, en legt PES 2021 voor midprice in de winkel. EA doet dat niet. Neem het publiek - EA heeft er geen moer aan gedaan om ook maar een beetje de indruk te wekken dat er in 2020 vaak helemaal geen toeschouwers bij wedstrijden mogen komen.
Toch, ook al hadden ze er 70 nieuwe modi ingestopt en 140 nieuwe stadions: het verandert niets. De basis van FIFA 21 klopt van geen kant. Het fundament waarop de game is gebouwd, is door en door verrot. Daar kan geen slick praatje over vernieuwde transferopties of verbeterde tegenstander-A.I. tegenop.
Trap er dit jaar dus niet in, mensen. FIFA 21 huisvest slechts ergernis en ellende...



SCORE 50

FIFA 21 riekt naar gemakzucht, dollartekens en meurende, oude voetbalsokken. Dit is het slechtste deel ooit en wat mij betreft een van de grootste teleurstellingen van het jaar. Ik hoop echt dat EA zich op de next-gen herpakt, want met hoe de zaken er nu voor staan is FIFA voor mij één grote red flag.

GRADDUS



Ik was er na een paar dagen hélemaal klaar mee, terwijl ik zo'n beetje de grootste voetbalfan ter wereld ben...



10 UREN

BASICS

VOETBALGAME
ELECTRONIC ARTS
1-4 SPELERS
OUT NOW

CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME

DE EERVOLLE REANIMATIE VAN EEN OUDE MASCOTTE

GOLD AWARD



Crash Bandicoot kwam na twintig jaar afwezigheid eindelijk terug in het bijzonder vermakelijke N. Sane Trilogy. Dat waren echter remakes van oude games, terwijl Crash Bandicoot 4 een gloednieuw avontuur is. Het zal tijd worden!

In 2017 bewees ontwikkelaar Toys For Bob meesterlijke remakes te kunnen maken met de Spyro Reignited Trilogy en de Switch-port van de Crash Bandicoot N. Sane Trilogy. De studio had de eerste drie Spyro-games op fantastische wijze weer fris en fruitig gemaakt, zonder de charme van de originele games te verliezen, met als resultaat dat Toys For Bob ook een échte nieuwe Crash Bandicoot-game mocht gaan maken. Het is altijd een beetje eng als een andere studio aan een vervolg gaat werken, maar in dit geval heeft het erg goed uitgepakt.



weetje • weetje

Bovenop de standaard-levels zijn er ook nog N. Verted-levels – dezelfde levels, maar dan horizontaal geflipt én met gekke kleuren – en klassieke 2D-Flashback-levels.

Kleurrijk

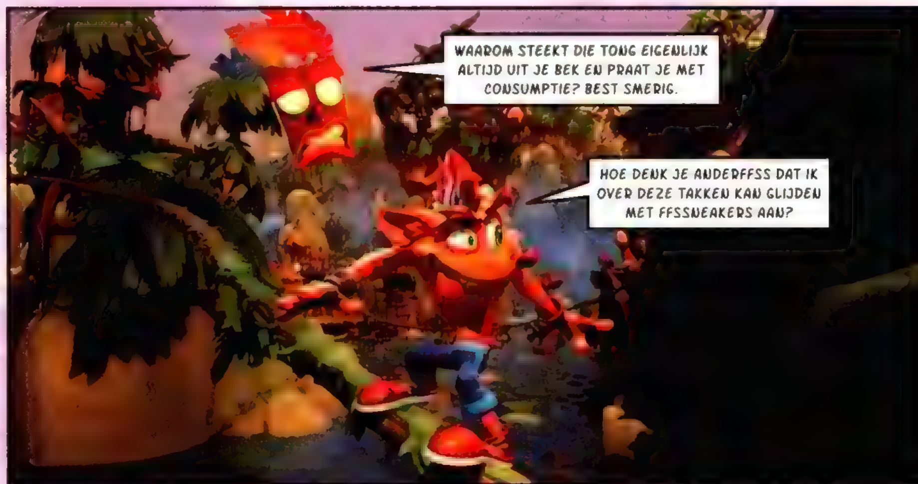
Om te beginnen ziet Crash Bandicoot 4: It's About Time er verdomd goed uit. Crash is prachtig vormgegeven en door de vele verschillende camera-standpunten in de game komt hij mooier in beeld dan ooit. De omgevingen zijn ontzettend variërend en kleurrijk en over het algemeen is dit de mooiste Crash Bandicoot game ooit gemaakt. Alleen bepaalde textures in de achtergrond zijn wat simplistisch, en die vallen ook nog eens extra op door het kleurcontrast.

De grootste stap is gemaakt in het level design. Toys For Bob moest zich in de Spyro Reignited Trilogy natuurlijk grotendeels houden aan de oldschool levelopzet van de originele games. Dat moet frustrerend zijn geweest, maar achteraf is het misschien wel een goed ding, aangezien de devs in Crash Bandicoot 4



weetje • weetje

In Japan zijn er speciale tv-reclames uitgezonden van Crash Bandicoot 4, die je echt een keer moet kijken als je niks te doen hebt. Het is super cringey Japanse shit, inclusief irritant muziekje en belachelijk dansje. Genieten!







eindelijk helemaal los konden gaan met hun eigen ideeën. Dat is nu goed te merken! Crash 4 zit dan ook vol met nieuwe elementen.

Level design

Zo zit er veel meer diepte in de levels dan we gewend zijn van de oude games. Soms loop je simpelweg van links naar rechts met Crash, maar ook richting het scherm, van het scherm af én de hoogte in. Het is met recht nu een semi-3D-game, waarbij je zelfs de camera lichtelijk kunt beinvloeden. De levels zijn ook een stuk langer geworden, met soms halverwege ineens een compleet andere vorm van gameplay.

"Vaak ben je al blij als je het level überhaupt haalt!"



Het grootste gedeelte bestaat nog steeds uit platforming, maar er zitten nu bijvoorbeeld ook rails in waar je op kunt grinden, ballen waar je in kunt zitten om rollend verder te gaan en ook het Jet Board is weer terug om het water mee onveilig te maken. Er zit ontzettend veel variatie in de levels en de omgevingen, wat nooit gaat vervelen. Het leveldesign is zelfs vele malen beter dan in de originele games.



Death count

Sowieso ligt de moeilijkheidsgraad in Crash Bandicoot 4 behoorlijk hoog, zeker voor wie alles 100% wil uitpluizen. Vaak ben je »

HOE IK WEET DAT PIRATEN NIET ZO SLIM ZIJN?
VROEG EEN KEER AAN EEN PIRAAT OF HIJ HET ALFABET WILDE OPZEGGEN.
TOEN ZAT 'IE JARENLANG VAST OP C.

» al blij als je het level überhaupt haalt! Er zit ook voor het eerst een death count in Crash, in de stijl van de Trials-games. Iedere keer als je doodgaat, spawn je weer bij het laatste checkpoint en kan je het opnieuw proberen. Je kunt diamanten verdienen door ieder level te halen met drie of minder deaths, wat je aanleiding geeft dat ook echt te proberen. Pfff, daar heb je al je skills voor nodig kan ik je melden!

"Niet alleen de graphics zijn van deze tijd, ook het leveldesign en de hoeveelheid content schopt de kont van de originele games."

Wat echt meesterlijk is, is dat als je echt ergens vaak doodgaat, er automatisch een checkpoint bij wordt geplaatst. Normaal gesproken moet je best een stuk spelen voor het volgende checkpoint, maar als je keer op keer sterft, komt er halverwege een extra checkpoint bij. Superfijn als je gewoon het level wil halen, en als je de diamant wilt halen mag je toch niet vaker dan drie keer doodgaan, dus dan spawnen de extra checkpoints niet. Win-win!

Multiplayer

Toys For Bob heeft duidelijk zijn hart en ziel in Crash Bandicoot 4 gestopt. De game is super gepolijst en zit vol met kleine leuke dingetjes, zoals de omlijning van je schaduw, zodat je precies kunt zien waar je terecht zal komen bij een sprong. Of al die grafische skins die de game een compleet ander uiterlijk geven. Of de Pass N. Play Mode, waarbij je samen met een andere speler op de bank iedere keer de controller moet doorgeven als je doodgaat of een checkpoint haalt.
Er zitten zelfs twee geinige





weetje • weetje

Crash Bandicoot 4 is eigenlijk het achtste deel in de serie, maar het is de opvolger van de N. Sane Trilogy, vandaar dat dit deel 4 wordt genoemd. It's About Time is dus een direct vervolg op Crash Bandicoot: Warped, dat in 1998 uitkwam voor de PlayStation.

multiplayer-modi in. In Checkpoint Race moet je stukjes van een level zo snel mogelijk doorkomen, terwijl je de ghosts van je vrienden probeert te verslaan, en in Crate Combo moet je meer kratjes zien te slopen dan je maten.

Oude mascotte

Crash Bandicoot 4: It's About Time heeft mij behoorlijk verrast. Ik had een wat simpel en veilig vervolg verwacht dat verder zou gaan in de stijl van de N. Sane Trilogy, maar het is veel meer dan dat. In Crash Bandicoot 4 zijn niet alleen de graphics van deze tijd, maar ook het leveldesign en de hoeveelheid content schopt de kont van de originele games. Er zitten nog steeds wat kleine gekke dingetjes in – net als in de originele games –, bijvoorbeeld dat je steeds weer opnieuw het bonuslevel in moet springen als je daar doodgaat, maar over het algemeen heeft Toys For Bob bewezen niet alleen toffe remakes te kunnen maken, maar ook echt de oude mascotte weer te kunnen reanimeren als het fantastische personage waar we ooit verliefd op werden. Wat mij betreft kan meneer Bandicoot op deze manier weer jaren mee. Welkom terug, Crash!

weetje • weetje

Crash Bandicoot 4: It's About Time is opgedragen aan Mel Winkler, de originele stemacteur van het Aku Aku-masker, die in juni van dit jaar overleed.

RESOLUTIE EN FRAMERATE

Als je de keuze hebt, moet je Crash Bandicoot 4: It's About Time op de PS4 Pro of Xbox One X spelen. De game draait namelijk niet bepaald stabiel in 60fps op de vanille PS4 en Xbox One, en dat merk je heel erg in een snelle platformgame als deze. Wel een beetje gek dat de resolutie op alle consoles 'maar' 1080p is. Ik hoop nu al op een next-gen versie, in native 4K!





SCORE 90

Door de hoge moeilijkheidsgraad is Crash Bandicoot 4: It's About Time niet geschikt voor iedere platformliefhebber, maar iedereen die heeft genoten van de originele games is bij dezen verplicht om Crash Bandicoot 4 te spelen. De N.Sane Trilogy was top, maar Crash 4 is op alle mogelijke manieren nog veel beter.

FLORIAN



Minimaal 10 uur voor de main levels, maar tel er minstens 15 bij op als je alle diamanten en extra levels wilt overmeesteren!

25 UREN



BASICS

PLATFORMER
TOYS FOR BOB/ACTIVISION
1-4 SPELERS
OUT NOW

MAFIA: DEFINITIVE EDITION

SPLENDIDO REMAKERONI!

De game waar wiseguys en goombahs al maanden vol verwachting op hebben gewacht, ligt eindelijk in de winkels: Mafia: The Definitive Edition. Wouter bada-bingede zich er met cementen schoenen een weg doorheen.

Welkom in Lost Heaven! Dat is inderdaad dezelfde stad waar je in 2002 – het jaar van Willem die met Max trouwde en waarin Gaten Matarazzo werd geboren (feel old yet?) – misschien wel eens de gangster uitgehangen hebt. Yup, de oorspronkelijke versie van Mafia kwam alweer achttien jaar geleden uit en dus is het helemaal geen gek idee van 2K om eens flink met het schuursponsje over deze game te gaan, om te kijken of er nog iets blinkt onder die antieke textures. De Definitive Edition heeft daarom verbeterde textures, vernieuwde 3D-modellen, moderne lichteffecten die lang niet mogelijk waren in 2002 en veel mooiere cinematics. En dat laatste, dat is nogal het selling point...



Mocap Mobstars

Mafia is een bijzonder verhaalgedreven game, maar in de originele versie was goede voice-acting duidelijk geen prioriteit. Teksten werden half-geïnteresseerd opgelezen met evenveel passie als een leraar die de presentielijst afgaat. Wat trouwens prima was voor het jaar 2002, want mensen waren niet anders gewend en de gevoelloze stemmen pasten prima bij de emotieloze gezichten van de personages – niet veel meer dan menskleurige vlakken met een bewegende mond. Wat dat betreft



DAT IS DUIDELIJK GEEN ITALIAANSE MAFFIABAAS.

VOOR JE DIE GRAP UITLEGT, EVEN EEN VRIENDELIJKE HERINNERING DAT DEZE GAME IN 2020 UITKOMT EN WE NIÉT GECANCELD WILLEN WORDEN VANWEGE STEREOTYPERING.

EEN WIT PAK KAN GEWOON NIET MET AL DIE TOMATENSAUS.

FUCK

BELLA POPA APPRECIATION



De meeste acteurs in Mafia: Definitive Edition doen prima werk, maar eentje stak er wat mij betreft met kop en schouders bovenuit: Bella Popa als Sarah, de dame waar hoofdrolspeler Tommy romantisch in geïnteresseerd is. Helaas heeft zij niet bijzonder veel te doen, ondanks dat haar rol groter is geworden dan in het origineel, maar ze steelt elke scène waarin ze de kans krijgt haar feilloze New York-attitude en -accent te tentoonspreiden. Sarah is niet bepaald het toonbeeld van een sterke vrouw en is nog steeds het aanhangseltje dat thuis zit te wachten om het eten te maken, maar het charisma van Bella Popa schijnt dwars door haar performance-capture én je computerscherm heen. Hoop dat we haar vaker gaan zien (in games)!



heeft Mafia: Definitive Edition echt enorme vooruitgang geboekt, want in deze remake zijn acteerprestaties daadwerkelijk te ontwaren... en te beoordelen natuurlijk.

Loekie en Dubbele D

We hebben in Mafia: Definitive Edition niet te maken met acteurs van het niveau Norman Reedus, Rami Malek, Emma Stone, Kristen Bell of Keanu Reeves (dat zijn geen random namen want ze hebben allemaal een rol in een game), maar de casting is niet slecht gedaan en het zijn allemaal mensen die ervaring hebben met live-action acteren. Hoofdrolspeler Andrew Bongiorno, als Tommy Angelo, weet een enigszins sympathieke, niet al te arrogante wiseguy neer te zetten, precies wat de game nodig heeft. Jeremy Luke en Don DiPetta, als respectievelijk Paulie en Sam, zijn daarentegen echt de stereotypische, Italiaans-Amerikaanse, veel te slicke gangsters waar je mogelijk een hekel aan krijgt.

> **"Het rijden in klassieke bolides uit de jaren '30 is verfrissend anders dan het rondscheuren met de gemiddelde GTA-bakken."**

Mild, medium... Mafia!

Het verhaal is dus de ster van deze maffia-show, maar ik was doorgaans ook mild of medium vermaakt door de gameplay van Mafia: Definitive Editions 20 hoofdstukken. Het is best grappig om steeds weer geïntroduceerd te worden aan een nieuwe omgeving, een hotel, gevangenis, vliegveld of – natuurlijk – gentleman's club, wetende dat die binnen no-time vol gaan lopen met agenten/maffiosi die je allemaal naar de knoppen moet schieten. Daarnaast is het rijden in klassieke bolides uit de jaren '30 verfrissend anders dan het rondscheuren met de gemiddelde GTA-bakken, waarbij de realistische physics en geluiden van de wagens de ervaring weten te versterken.

Lege hemel

Na een uur of 20-30, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, heb je Mafia: Definitive Edition uitgespeeld. Sure, er blijven vast nog wat collectibles over in de stad en er zijn enkele extra missies die je nog heel ff bezighouden in de Free Ride-modus, maar uitgespeeld is in het geval van Mafia ook écht klaar zijn met de game. Wat op zich prima is, deze ultieme closure, en de prijs van 40,- sluit daar ook enigszins op aan, maar toch blijf je een beetje met een leeg gevoel achter. Die plamuur en pommade en het nieuwe driedelige pak hebben deze oude wise guy zeker weer presentabel gemaakt, maar zijn tijden van *badabing badaboom* zijn weldegelijk gekomen en gegaan.

SCORE 77

Dit is een van de knapste remakes van de afgelopen jaren, zowel grafisch als technisch en vooral op het gebied van de cinematics waarmee het belegen verhaal veel beter verteld wordt. Maar de laag van nieuwigheid vertoont kleine barstjes, waardoor de non-nostalgische speler achterblijft met een ietwat magere en enigszins onbevredigende ervaring.

WOUTER



20 chapters van een uur: zelfs ik kan dat uitrekenen!

20 UREN



BASICS

LINEAIRE GAME IN OPEN WORLD
HANGAR 13/2K GAMES
1 SPELER
OUT NOW

GENSHIN IMPACT

EINDELIJK EEN GACHA ZONDER EEN 'GOTCHA'!



Het is een mooie maand voor fans van The Legend of Zelda: Breath of Wild. Zo kregen ze niet alleen te horen dat er een actievolle prequel aankomt, maar ook dat ze nú al het uiterst vergelijkbare Genshin Impact kunnen spelen om de tijd mee te vullen. En nog helemaal gratis ook! Soort van.



Pffft, Genshin Impact is dus eigenlijk gewoon The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Zo ben je ook hier een blonde animeheld die wakker wordt in een gigantische, kleurrijke, fantasievolle wereld die veel flora, fauna en pittoreske nederzettingen bevat. Vervolgens kun je die wereld volledig op eigen houtje verkennen – onder andere door met een gelimiteerd uithoudingsvermogen elke rotswand te beklimmen die je tegenkomt én er vervolgens van af te zweven – terwijl je elke vrucht, plant en mineraal die je tegenkomt in je zak douwt. En ja, net als Hyrule is de wereld van Tevyat een ogenschijnlijk idyllische plek waar je graag in verdwaalt, terwijl je op zoek bent naar tempels, vijanden en schatkisten. En als je die beschrijvingen te breed en algemeen vindt klinken om Genshin Impact definitief tot een Breath of the Wild-kloon te bestempelen, dan daag ik je uit om een willekeurig screenshot ervan te vergelijken met die van Nintendo's magnum opus. Geloof me, deze game 'geïnspireerd' noemen door Breath of the Wild zou de understatement van de eeuw zijn.

Bevroren

Maar, oké, dit is niet helemáál zoals Breath of the Wild. Ja, de speelwereld, opzet en esthetiek is bijna een een-op-een kopie, maar waar je in Zelda's queeste een enkele held bent die met een magische iPad elk obstakel op creatieve wijze moet zien te trotseren, kiest Genshin Impact meer voor een traditioneel, RPG-achtig groepssysteem. Je kunt dus op elk moment schakelen naar één van de vier personages in

"Deze game 'geïnspireerd' noemen door Breath of the Wild zou de understatement van de eeuw zijn."

je party, om optimaal gebruik te maken van specifieke kwaliteiten zoals wapens en magiesoorten. Deze game bevat namelijk zo'n dertig uiteenlopende personages, ieder met een unieke vechtstijl en affiniteit voor één van de zeven beschikbare elementen. Zo heb je een zwaardvechter met ijsaanvallen, een boogschutter met vuur, een heks met bliksem, een vechter met aardaanvallen, een chick wiens knuppel windmagie afvuurt, en elke andere mogelijke combinatie die je kunt bedenken. De sleutel tot het winnen van gevechten is het continu schakelen tussen je teamleden om vijanden



te kunnen bekogelen met combinaties van deze elementen: als je dus bijvoorbeeld eerst een vijand bevriest met een ijsspeer en vervolgens smelt met een vuurpijl van een boogschutter, dan doe je véél meer schade dan wanneer je alleen de aanvalsknop zou spammen.



Goedkoop

Het lijkt nu misschien alsof ik op gefrustreerde wijze RPG-clichés loop op te noemen, maar de waarheid is dat Genshin Impact waarachtig een dijk van een game is. Want niet alleen weet het een soortgelijk uitnodigende, verslavende open wereld voor te schotelen als Breath of the Wild (wat niet voor niets dé game van de afgelopen generatie is), het combineert dat dus ook met een real-time gevechtssysteem dat veel vermakelijker en diepgaander is dan de simpele besturing en MMO-achtige cooldown-metertjes doen vermoeden. En misschien nog wel het meest revolutionair van alles: deze game is volledig gratis! Zelfs op de PlayStation 4 kun je de game zonder kosten downloaden en uitspelen zonder een enkele cent uit te geven, puur met de paar personages die je gaandeweg gratis krijgt. Het addertje onder 't gras is dat dit een free-to-play gacha-game is (zie kader) en dat je dus wél je creditcard zult moeten trekken voor de kans om die gewilde zeldzame personages en wapens te krijgen. Maar geloof me als ik zeg dat dit allesbehalve een vereiste is: ik heb me puur gefocust op wat ik gratis kreeg, en wist door slim te spelen en optimaal gebruik te maken van de gameplaysystemen meer dan dertig uur non-stop plezier uit dit gratis product te persen. Een unicum binnen dit genre.

Respect

Begrijp me niet verkeerd: qua algehele kwaliteit kan Genshin Impact zich echt niet meten met de insta-klassieker die Breath of the Wild is. Zo mist het bijvoorbeeld de ingenieus ontworpen shrines en bijbehorende puzzels, en heeft het ook niet die memorabele creativiteit die de physics-krachten van Link bij je oproepen. En hoe mooi Teyvat ook is, die twee grote regio's waar dit land ten tijde van schrijven uit bestaat (er komen er in de loop der tijd nog vijf bij) zijn lang niet zo prachtig en organisch ontworpen als het onvergetelijke Hyrule. Maar daarvoor in de plaats legt Genshin Impact dus veel meer de focus op de combat, die de game dankzij de vele personages en de nadruk op magische elementen toch een hele eigen smoel weten te geven. En: het kan niet vaak genoeg herhaald worden dat deze game feitelijk helemaal f*cking gratis is. Ik heb over het algemeen een hekel aan gacha-games en free-to-play-rotzooi. Genshin Impact bewijst echter dat dit verdienmodel niet alleen bestaansrecht heeft, maar dat het zelfs op prachtige wijze kan bijdragen aan een wereld die momenteel niet bepaald met geld kan smijten. En dat, dames en heren, verdient erkenning.

GOKKEN VOOR... ALLE LEEFTIJDEN?

Genshin Impact is dus een gacha-game. 'Gacha' is de afkorting van 'gachapon', dat het Japanse woord is voor speciale automaten waar je een muntje in stopt en vervolgens een capsule van krijgt waar een klein speelgoedpoppetje inzit. En nee, dat zijn geen goedkoop geproduceerde Kinder Surprise-figuurtjes zoals hier in het westen, maar hoogwaardige en gedetailleerde (en meestal gelicentieerde) figurines die hoge ogen gooien op de verzamelmarkt. Dat verzamelen is echter geen goedkope hobby, want je weet nooit van tevoren welk poppetje je gaat krijgen. En dat is voor de gemiddelde consument natuurlijk ook deel van de fun: de bijbehorende spanning en, uiteindelijk, verrassing!

Zo ook in videogames, waar het gacha-concept nou al ongeveer een decennium deel van uitmaakt in de vorm van free-to-play-games waar je, door echt geld uit geven, willekeurige in-game objecten en personages kunt verkrijgen. En als je nou denkt "zijn dat niet gewoon lootboxes?", dan heb je helemaal gelijk, al ligt bij gacha-games de nadruk dus meer op het winnen van (gameplay-beïnvloedende) personages dan op (puur cosmetische) skins. Mensen die gevoelig zijn voor gokken moeten dus nooit aan gacha-games beginnen, al zijn deze games ondertussen al overal te krijgen. Titels als Fire Emblem Heroes en Mario Kart Tour bewijzen dat zelfs het familievriendelijke Nintendo de gacha-hype niet links kon laten liggen!





SCORE 90

Genshin Impact is een en al schaamteloos jatwerk, maar 1) het heeft bij de besten afgekeken, en 2) het is, als je wil, helemaal gratis. Je hebt géén excuus om dit niet te proberen (als je geen gokprobleem hebt, tenminste).

SAMUEL



Je kunt de game uitspelen binnen een uur of 40, maar de game zal gaandeweg steeds groter worden!

40 UREN



BASICS

GACHA/ACTION-RPG
MIHOYO
1 SPELER
OUT NOW

SPELUNKY 2

NET ZO VAAK DOODG LAATSTE MYSTERIE IS

GOLD AWARD

We leven in het jaar 2020, en dat betekent dat we aan de slag mogen met knallers als The Last of Us Part 2, Cyberpunk 2077 en Ghost of Tsushima. Toch liepen Lucas en Cody meer warm voor Spelunky 2. Samen gingen ze op avontuur door de diepste krochten van de maan om te ontdekken of dit vervolg het briljante origineel kan evenaren, of zelfs overtreffen!







Cody! Spelunky 2 is eindelijk hier! Het voelt onwerkelijk, maar nu zijn we er dan echt. Voordat we in het diepe springen, wil ik graag dat je uitlegt waarom Spelunky nou eigenlijk zo speciaal is.

Hoe verwacht je dat ik dit in een paar zinnen uitleg? Goed, ik waag een poging. Ik denk dat Spelunky het moderne ontdekkingsreizen is. Alles op onze planeet is wel zo'n beetje bekend [uhh, in de oceanen niet?! – Marvin], en de wereld van Spelunky zit nog boordevol verrassingen.

Oké, ik snap je punt. Het is een prachtig metafoor. Maar kan je even concreet maken waarom de eerste Spelunky jouw favoriete game ooit is?

Dat kan ik net zo goed aan jou vragen.

Oké, dat leg ik met liefde uit! Spelunky biedt oneindige herspeelbaarheid vanwege de procedureel gegenereerde levels en creëert zo een enorm gevoel van zelfontwikkeling. Je leert de regels van de wereld steeds beter kennen en kan zo gevaren vermijden en steeds dieper komen. Tel hier nog bij op dat alles in de wereld met elkaar interacteert, waardoor de meeste maffe situaties ontstaan, én dat de game boordevol heerlijke geheimen zit. Ik kan nog wel even doorgaan...

Ik ga wel door, de lore van Spelunky is zo ontzettend diep, telkens als je denkt dat je de diepere laag in de game gevonden hebt, duikt er wel weer wat nieuws op. Dit kan je dan niet voor jezelf houden, dus wat doe je, je belt elkaar op en voor je het weet ben je een half uur aan het speculeren en fantaseren over wat de game nog meer in petto heeft. Ik bedoel, welke andere game doet dit met je?

"Spelunky 2 heeft ons compleet overweldigd."

Met The Last of Us 2 deden we dat ook, maar zeker niet zo intens als bij Spelunky 2, toch?

True, maar wat onderscheidt deel 2 dan van de originele game?

Eigenlijk is Spelunky een verder ontwikkelde versie van het eerste deel. Er zijn nog meer werelden, nog meer items, nog meer geheimen. Het is Spelunky on steroids. Maker Derek Yu heeft zoveel aan de game toegevoegd waarvan je niet eens wist dat het nodig was, zoals een achterkant van de levels, dat de game nog vetter is dan je ooit had kunnen dromen.



AAN TOT HET ONTRAFELD



EEN PAAR TIPS VOOR BEGINNERS

1. Zorg dat je altijd iets vasthoudt
Neem altijd een steen, schedel, pot of ander voorwerp mee. Zo kan je vijanden van een afstandje aanvallen of booby traps af laten gaan.

2. Gebruik de Ghost Jar
De Ghost Jar geeft je een lekkere cashboost als je hem kapotgooit. Wees wel voorzichtig en wacht tot het einde van een level, anders heb je de Ghost op je dak en dat is gevaarlijk!

3. Neem af en toe een korte pauze
Zelfs de beste Spelunkers zijn soms hun focus kwijt. Na een paar runs kan het echt geen kwaad om even pauze te nemen om daarna met frisse energie verder te gaan.

4. Zoek een groep om mee te spelen
Spelunky 2 spelen is leuk, maar het is bijna net zo leuk om uitgebreid over de game te kletsen. Smeer je vrienden deze game aan, want dan kan je lekker discussiëren over tactieken, geheimen en bizarre momenten.

5. Communiceer goed in multiplayer
Als je dan samen aan het spelen bent, is communicatie extreem belangrijk. Spreek af wie de leiding neemt, wie de items pakt en wat de strategie wordt voordat het te laat is. Let op: zeg alleen dingen die belangrijk zijn, anders wordt het te chaotisch.

6. Probeer verschillende besturingsmogelijkheden
Speel je liever met de D-Pad of met de analoge stick? Heb je liever dat je automatisch rent of je een knop ingedrukt moet houden? Dit soort zaken hebben enorme impact op je speelstijl, dus neem de tijd om te kijken wat het best bij je past! Lucas speelt bijvoorbeeld met de D-Pad, terwijl Cody een stickman is.

7. Kijk goed naar het level
Als je stilstaat kan je naar boven en beneden kijken door de desbetreffende knop ingedrukt te houden. Zo kan je makkelijk zien of er iets onder of boven je is wat je echt niet kan missen.

8. Gebruik shortcuts om te oefenen
Je krijgt shortcuts naar latere werelden als je de game doorspeelt. Het is zeker handig om hiermee te oefenen, maar echte runs kan je beter vanaf het begin doen voor betere items en meer geld. En trophy's.

9. Experimenteren is leren
Kom je een nieuwe val, vijand of maf obstakel tegen? Schroom dan niet om te kijken hoe dit werkt, ook al sterf je hoogstwaarschijnlijk. Doodgaan hoort bij Spelunky en is onderdeel van jouw pad naar de eeuwige glorie!

10. Val niet alles aan (aldus Lucas)
De impuls om elke slang, spin of vleermuis te doden is heel logisch. Je wil immers wraak voor al die keren dat ze jou hebben belaagd. Voor je eigen veiligheid is het vaak beter om ze gewoon te vermijden. Je krijgt van de meeste vijanden toch geen beloning!

11. Val alles aan (aldus Cody)
Door elke vijand uit je hoofd te leren weet je precies wat er wel en niet mogelijk is. Dan weet je niet alleen zeker dat ze niet onverwacht achter je opduiken, maar maak je ook de weg vrij voor je teamgenoten. Wees vooral niet bang! Daar schiet je niets mee op.

12. Zet je eigen muziek op
Je gaat waarschijnlijk veel uurtjes maken in deze game en na vijftig uur ben je het melodietje van de eerste wereld echt wel zat. Als dit gebeurt, moet je even de muziek uitzetten in het menu van de game en via Spotify iets anders opzetten. Wij raden de Lo-Fi House-playlist van Spotify aan, maar kies vooral iets dat goed voor jou werkt!

WAAR IS DE SWITCH-VERSIE?

We horen je al denken en we zijn het met je eens. Spelunky 2 zou perfect zijn voor de Switch. Grafisch is hij niet heel veeleisend en hoe fijn zou het wel niet zijn om gewoon tussendoor of onderweg een run te kunnen doen? Spelunky 2 is nu alleen nog uit op PS4 en PC, maar de kans is groot dat er na de exclusiviteitsdeal een Switch- (en Xbox-)versie komt. Maker Derek Yu heeft gezegd dat ze "naar andere platformen kijken" en zoveel mogelijk mensen de game willen laten spelen. Spelunky HD kwam eerst ook alleen naar de Xbox 360, maar verscheen een jaar later ook op andere platformen. Even wachten dus!



En deze achterkant zit natuurlijk weer boordevol geheimen, verrassing!

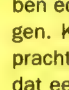


Dat de levels nu een extra laag aan de achterkant hebben voegt zoveel toe. Ik bedoel, hoe kan je een mysterieuze deur naar een extra dimensie in hemelsnaam negeren?!



Onmogelijk. Wat ook indruk heeft gemaakt zijn het visuele ontwerp en de stijlkeuze. De vijanden zijn veel expressiever, vooral die bloeddorstige piranhaplant. En wat dacht je van het stromende water en borrelende lava?!





Yup, de uitstraling van de game is veel gedetailleerder. De graphics hebben echt een poetsbeurt gekregen. Kijk bijvoorbeeld naar het prachtige nieuwe koraallevel, dat een mix is van een kleurrijk waterlevel en klassieke Chinese architectuur. De vormgeving is trouwens vooral aangescherpt om beter leesbaar te zijn.



En dat is precies wat de ontwikkelaar met Spelunky 2 wil bereiken, dat je het spel kan lezen en niet alleen geniet van het moment dat je de game uitspeelt, maar ook van elke unieke run en de levendige omgevingen.



Precies, het draait niet om de game uitspelen, maar om de interactie die jij hebt met de wereld. Zelfs als je doodgaat kan je dat zien als een overwinning, omdat je weer iets nieuws hebt geleerd of iets moois hebt meegemaakt.



Klopt, bovendien voelt het nooit alsof je doodgaat door de game, het is altijd je eigen schuld. Natuurlijk is dat nog steeds frustrerend, maar op de lange termijn geeft dit alleen maar energie.



Om even terug te komen op wat er nou precies nieuw is aan deze game; Spelunky 2 biedt dus op bepaalde momenten de mogelijkheid om te kiezen naar welke wereld je gaat. Zo kan je bijvoorbeeld kiezen of je naar de Jungle of toch liever naar Vulcana gaat. Beide kennen compleet andere eigen- »



schappen en geheimen en bieden een ander pad richting de overwinning. Dit is toch een gamechanger? In plaats van een lineair pad zoals in deel 1, heb je de keuze om je avontuur te vormen zoals jij dat maar wil!

Inderdaad, maar overweeg je keuze goed. Soms ben je simpelweg beter uitgerust om de roodgekleurde levels van Vulcana te trotseren. Heb je bijvoorbeeld veel bommen en Spike Shoes? Ga dan naar de Jungle voor de Black Market. Heb je touwen en springschoenen op zak? Kies dan voor Vulcana en ga op zoek naar het geheime kasteel.

"Er zijn nog meer werelden, nog meer items, nog meer geheimen. Het is Spelunky on steroids."



En dan pak je de speciale cape van Vlad! En deze keuzes worden allemaal bepaald door de willekeur van de levels, en jouw eigen skills natuurlijk. Deze dynamische kant van Spelunky kenden we niet, maar voegt zoveel toe aan de formule. Je kiest meer dan ooit een strategie, in de hoop dat het goed uitpakt.



Zoals je inmiddels wel begrijpt, is er een hoop veranderd in Spelunky 2. Maar wat ik juist sterk vind, is dat de het leeuwendeel van de besturing intact is gelaten. De platformactie is zo heerlijk silky smooth, daar hoeft echt niks aan veranderd te worden.



De feel van de beweging is eigenlijk goed te vergelijken met de beste Mario-games (Super Mario Bros. 3 en Super Mario World). Springen, slaan, bukken, rennen... het wordt allemaal second nature. Al snel staat dit je niet meer in de weg om de game te spelen en kan je je richten op alle andere gevaren, en dat zijn er nogal wat!

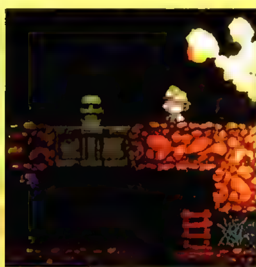


Goed, de hamvraag is nu: is Spelunky 2 beter dan zijn voorganger?

WTF IS SPELUNKY EIGENLIJK?

Spelunky is een 2D-platfomer met roguelike-elementen. In de game moet je diep ondergronds gaan om mythologische werelden te ontdekken en dien je zoveel mogelijk schatten te verzamelen. De levels zijn onderverdeeld in verschillende thema's, zoals ijs, jungle of zelfs de hel, die ieder eigen vijanden, gevaren en geheimen hebben. De kracht van Spelunky is dat elk level procedureel gegenereerd is. Oftewel, elk level is uniek, élke keer dat je het speelt. Je kan dus niet een level uit je hoofd leren en moet juist goed worden in het inschatten van gevaren. In het begin ga je al snel dood in 1-1, maar het mooie is dat je steeds beter wordt en je stapje voor stapje verder komt, en, mits je blijft volhouden, op een dag zelfs de eindbaas weet te verslaan!

De eerste versie van Spelunky werd in 2008 gratis uitgebracht voor PC. De game had pixelart-graphics en was geïnspireerd door games als La Mulana en Spelunker, maar vooral de Super Mario Bros.-games waren een belangrijk voorbeeld voor de gameplay. In 2012 werd Spelunky HD uitgebracht voor de Xbox 360. Later verscheen deze ook op PS3, Vita, Xbox 360 en PC. Deze HD-versie deed veel meer dan simpelweg de graphics oppoetsen. Het voegde een nieuwe handgetekende artstyle toe, veranderde de physics en breidde de game uit met nieuwe vijanden, werelden, speelbare avonturiers en zelfs eindbazen. Je zou Spelunky HD best Spelunky 2 kunnen noemen vanwege de enorme verbeteringen, maar dan moet je Spelunky 2 weer Spelunky 3 noemen. Verwarrend!

Spelunky (2008) en Spelunky HD (2012)







Spelunky 2 heeft ons compleet overweldigd en is minstens net zo goed als zijn voorganger. Het verschil is alleen dat de eerste Spelunky geen schoonheidsfoutjes kende en dat het vervolg dit helaas wel heeft. Hoe vaak zijn we bijvoorbeeld wel niet uit een run gekickt in online multiplayer?

Te vaak, en dat is geen pretje. Vooral als je bedenkt dat je dan weer helemaal opnieuw mag beginnen, terwijl het niet jouw eigen schuld is (hetgeen waar Spelunky 2 juist in uitblinkt). Dit gebeurt overigens niet alleen in online multiplayer. Vaker dan ons lief is stagneerde een run zelfs in lokale multiplayer omdat de camera bevroor, of vanwege een harde crash.

Met een beetje geluk zijn die technische problemen met de nodige patches straks opgelost, maar het heeft ons net te vaak uit onze flow gehaald. Zonde!

Net als de muziek trouwens. In tegenstelling tot de originele game valt de soundtrack nogal tegen. Naast dat het erg repetitief klinkt, is het weinig imposant. En dat gaat op een gegeven moment irriteren (zie ook tip nummer 12).

Oké. Zo hebben we wel genoeg geluld. Kom, we gaan nog een run doen!



NIET ZOMAAR UITGESPEELD

Spelunky 2 is net zoals zijn voorganger een game vol geheimen. Zelfs als je de eindbaas hebt verslagen en de aftiteling hebt gezien, is er nog zoveel meer om te ontdekken. Eigenlijk is dat een beetje alsof je je diploma voor de middelbare school hebt gehaald en je er vervolgens achterkomt dat je nog kan studeren, trouwen en een kind kan krijgen. Je kan uiteraard alle geheimen op internet opzoeken, maar er is niks mooiers dan zelf (of samen met vrienden) de obscure geheimen in Spelunky 2 te vinden.



SCORE 97

Spelunky 2 is met enorm veel liefde gemaakt en verrast je elke run opnieuw met unieke en magische momenten. Dit vervolgdeel is een meesterwerk en biedt naast oneindige platformperfectie een ongeëvenaard gevoel van verkenning, verbroedering en zelfverbetering.

LUCAS & CODY



Voordat we echt alle geheimen hebben uitgevogeld, zijn we nog minstens een keer zo lang bezig.

50+ UREN



BASICS

ROGUELIKE PLATFORMER
MOSSMOUTH/BLITWORKS
1-4 SPELERS
OUT NOW

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wiens nalatenschap moet Black Myth: Wukong in ere herstellen?**
A) Die van gorillakoning Harambe.
B) Die van Saiyan-koning Son Goku.
C) Die van apenkoning Sun Wukong.

2 **Wat bestudeerde Raf in zijn jeugd?**
A) Romeinse archeologie.
B) Griekse mythologie.
C) Vrouwelijke anatomie.

3 **Wat interesseert Raf persoonlijk geen hol?**
A) Wingsuits.
B) Snowboards.
C) Een kroket een 'bitterbalk' noemen.

4 **Wouters Star Wars-liefde kent meer hoogte- en dieptepunten dan...**
A) Hyperspace Mountain.
B) Z´n baardgroei.
C) Graddus' succes op de aandelenmarkt.

5 **Waarom is Spelunky Lucas' favoriete game ooit?**
A) De oneindige herspeelbaarheid en het enorme gevoel van zelfontwikkeling.
B) De oneindige herspeelbaarheid en het enorme gevoel van zelfverheerlijking.
C) De oneindige herspeelbaarheid en het enorme gevoel van zelfopoffering.

6 **Waar is Fallout 76's engine volgens Peter oud genoeg voor?**
A) Korting op z'n uitvaartverzekering.
B) Het bestellen van een biertje. In Amerika.
C) Het halen van z'n rijbewijs.

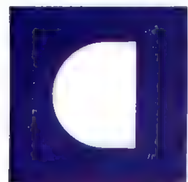
DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN MARVEL'S AVENGERS-PS4-CONTROLLER EN EEN MARVEL'S AVENGERS-GOODIEPAKKET

Deze prijsvraag wordt niet gesponsord of beheerd door Marvel.
De prijs wordt niet beschikbaar gesteld door Marvel.
Marvel is vrijgesteld van alle claims en is een gevrijwaarde partij.



catawiki

CATAWIKI TELT JE WINST UIT

PURIJSBEPALING MARTINS JAK II STATUE

Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs aan plakken. Eénmaal, andermaal...



MARTIN

JAK AND DAXTER STATUE

Van ruilen komt huilen. Nou, daar ben ik het dus niet helemaal mee eens. Deze statue van Jak and Daxter, die tijdens de release van Jak II aan Jan Meijroos cadeau werd gedaan, is nu zeker een jaar of twaalf in mijn bezit.
Toen ik nog jong en knap was, vond Puma het een goed idee om mij regelmatig te voorzien van kleding en schoenen. Maandelijks werden er wat dozen met shirts, truien, maar dus ook schoenen bij me afgeleverd. Ja, hoeveel schoenen kan je tegelijk dragen? Jan stelde in mijn ogen een goede ruil voor; een paar Puma Clyde OG's voor deze Jak II statue. Jan blij, ik blij, iedereen blij. Een paar Puma's was twaalf jaar geleden zo'n euro of 70, dus heb ik ook echt een goede ruil gemaakt?





DIANA'S TAXATIE

Hoi Martin,
Wat een ontzettend leuk item! En nee, dit keer komt van ruilen absoluut geen huilen. Naast het stukje nostalgie en geschiedenis is het ook echt gewoon een leuk beeldje. Hetzelfde beeld is ook in life size uitgebracht en werd destijds aan de echt grotere gameshops/speelgoedwinkelketens gegeven als een soort eye catcher en reclame voor Jak & Daxter 2 voor de PS2. De kleinere winkels konden dit soort beeldjes op de toonbank zetten.
Normaal zou ik dit beeldje inschatten op een waarde van rond de 200 euro. Maar misschien als je hem signeert (aan de onderkant) dan brengt 'ie tijdens de PU Sint Stream in december wel meer op! Mocht je hem weg willen doen, natuurlijk...

OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur en mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf met het item naar **redactie@powerunlimited.nl** en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

DIANA'S DINGETJE

Het bijzonderste item uit de veilingen van deze maand is zondermeer de Nintendo Virtual Boy. Dit apparaat is bij ons geveild voor 275 euro. De Virtual Boy, ook wel de VR-32 genoemd, is in 1995 ontwikkeld door Nintendo en is nooit in Europa uitgebracht, maar alleen in Japan en Noord-Amerika. Het was een soort 3D-bril met rood-zwart-scherm en hij had geen tv nodig, waardoor het werd gezien als de opvolger van de Game Boy Classic. Dat werd het zeker niet, want het is de slechtst verkochte gameconsole uit de geschiedenis van het bedrijf, met ongeveer 770.000 verkochte exemplaren. Dat lijkt zo slecht nog niet, maar als je het naast de 61,9 miljoen van de NES-consoles legt, ja, dan zie je het verschil wel. Toch was Nintendo zijn tijd ver vooruit met dit ding, want ze hadden toen al 3D! Dat de Virtual Boy zo slecht verkocht, ligt aan het feit dat veel spelers last kregen van hoofdpijn en misselijk werden van het apparaat. Dus je kon maar beperkte tijd spelen en de zes AA-batterijen hielpen ook niet mee. Tot slot hielp het gebrek aan een kleurenscherm de aantrekkelijkheid van de Virtual Boy ook niet mee. In totaal zijn er maar 22 games voor dit systeem uitgebracht, maar zoals met alles: hoe minder populair het destijds was, des te meer verzamelaars het nu willen hebben!



OOK GESPEELD

DEZE HEBBEN WE ECHT ALLEMAAL 100% UITGESPEELD, ECHT WAAR

MIST WEER NET ZO HARD Z'N KANS ALS 8 JAAR GELEDEN



Titel: Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: 39,99

Aanschouw! **Een reliek uit de tijden waarin EA nog risico's durfde te nemen!** Meteen ook een van de redenen waarom ze dat niet meer doen, want Kingdoms of Amalur verkocht okay, maar niet goed genoeg om diens ontwikkelaar, Big Huge Games, te redden van faillissement. Jaren later pikt de gier van de gamesindustrie, THQ Nordic, de game op om opnieuw uit te brengen.

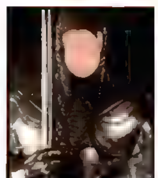




Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning is gewoon een goede RPG met soepele action-adventure-achtige gameplay, een redelijk interessant verhaal, een shitload aan quests en prima world-building. **Het probleem is echter dat het een eigen smoel mist en dat je met zo'n name-generator-achtige titel ook niet ver komt.** Die dingen zijn natuurlijk niet veranderd in deze remaster, en dat is waarom Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning het summum van een gemiste kans is: zonder unique selling point kan je game nog zo goed zijn, maar het wordt praktisch onmogelijk om mensen uit te leggen waarom ze hun kostbare tijd erin moeten steken.

Ik heb deze Re-Reckoning een kans gegeven omdat het origineel in 2012 dat niet van me heeft gehad. **Maar nu ik de game gespeeld heb kan ik je moeilijk vertellen waarom je dit zou moeten spelen** in plaats van, ik noem maar een RPG'tje, Baldur's Gate 3...

OORDEEL:



HARD GAAN OP HADES



Titel: Hades
Platform: PC, Switch
Prijs: 19,99

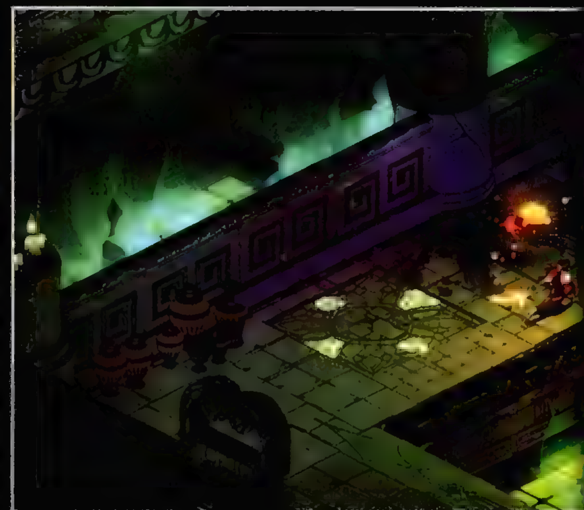
GOLD AWARD

Er zijn goede games, magistrale meesterwerken en voortreffelijke videospellen, en die vind ik allemaal prachtig. Maar er is ook een hele specifieke vorm van kwaliteit die bijna nooit behaald wordt, omdat de vereisten ervoor bijzonder specifiek zijn. **Dit noemen we een fucking lekker spelletje.**



En ja, Hades is zo'n zeldzaam fucking lekker spelletje. Supergiant Games, de makers van Pyre, Bastion en Transistor, **heeft een roguelike gemaakt die het genre perfectioneert, tot aan de verhaalvertelling aan toe.** Je duikt namelijk diep de Griekse mythologie in en ontmoet als Zagreus, de zoon van Hades, praktisch de hele cast aan goden en andere wezens uit deze antieke religie. Al deze figuren zijn met knappe voice-acting volledig ingesproken en ze hebben veel, heel veel te vertellen, want bij ongeveer elke run vertellen ze iets waardoor het verhaal verder uitgediept wordt.

Yes, run, want dit is natuurlijk een roguelike en jij dient ervoor te zorgen dat Zagreus uit de onderwereld ontsnapt, waarvoor hij door Tartarus, Asphodel, Elysium en de Temple of Styx naar de oppervlakte moet reizen. Iets dat je niet in één keer gaat lukken, zoals dit genre betaamt, zo kwam ik pas bij iets van m'n 20ste poging bij de laatste eindbaas. Voordat je zover bent moet je hack-&-slash-stijl een weg banen door legionen onderwereld-baddy's en eindbazen, hoewel sommige van de wapens die je gaandeweg unlockt een meer shooter-achtige speelstijl met zich meebrengen. **Welk wapen je ook kiest, de gameplay is echt bijpassend goddelijk**, met een simpel maar doeltreffende controller-scheme dat met elke wapen significant anders is, maar vergelijkbaar eenvoudig. Fuck, wat een lekker spelletje!



Zagreus dasht, callt, cast en heavy/light zich een weg door de onderwereld, en het zijn niet alleen de wapens die ervoor zorgen dat geen ontsnappingspoging hetzelfde is. De verschillende goden die Za-

SUPER SMASH BROS. LITE



Titel: Kirby Fighters 2
Platform: Switch
Prijs: 19,99

Het is best een maf gevoel als je Kirby Fighters 2 opstart. **Het voelt en speelt namelijk enorm als een Super Smash Bros.-game.** Zelfs het menu lijkt regelrecht uit Smash Bros. te komen. Het grootste verschil is hier alleen dat je elkaar niet van het level afmept, maar dat je knokt tot de HP-balkjes van je tegenstanders helemaal leeg zijn. Verder is de gameplay behoorlijk versimpeld en maak je voornamelijk gebruik van drie knoppen om aan te vallen en eentje om te blokken. Je hebt de keuze om als verschillende versies van Kirby te spelen, zoals Sword Kirby, Wrestler Kirby, Yo-Yo Kirby of Bomb Kirby, die ieder eigen vaardigheden hebben. Hiernaast zijn een handjevol non-Kirby-vechters aanwezig om het aanbod aan te vullen. **Het vechten voelt met alle personages uiterst strak, wat niet zo gek is gezien Hal Laboratory (de originele ontwikkelaar achter Smash Bros.) Kirby Fighters 2 heeft gemaakt.** Een aardige Story-modus weet je even zoet te houden,



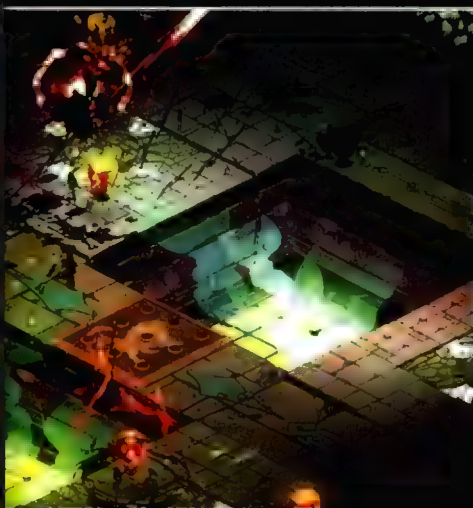


maar het is duidelijk dat deze game voornamelijk draait om goede vechtpartijen met wat vrienden. Als je Smash Bros. Ultimate helemaal grijs hebt gespeeld of juist een toegankelijk alternatief zoekt, is Kirby Fighters 2 een prima keuze. Verwacht hier geen meesterwerk, maar een simpele en charmante brawler die uitstekend in elkaar is gezet.

SCORE 70









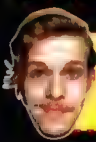
greus tijdens de sessies ontmoet hebben namelijk zogenaamde 'Boons' voor hem en hiermee kan je aanvallen dusdanig customizen, dat de op het eerste gezicht eenvoudige gameplay steeds dieper en interessanter wordt. **Ik word zelf vooral blij van de krachten die de godinnen met de A (Artemis, Athena en Aphrodite) in de aanbieding hebben**, hoewel er kortgeleden een verrassingsgodheid bijgekomen is die dingen met mijn Cast doet die ik simpelweg nooit voor mogelijk hield!

Het ding van Hades is dat het blijft verrassen, en niet alleen door de zich steeds evoluerende gameplay. Want ook de vele personages houden je geboeid, terwijl de game constant met kleine verrassingen komt, zelfs in de secties waar je alles wel van dacht te kennen. **Bovendien zijn er zóveel verschillende vormen van progressie**, waaronder permanente, die ervoor zorgen dat je op een gegeven moment ook daadwerkelijk kans maakt tegen de latere eindbazen en de uiteindelijke... Big Daddy.

Natuurlijk zullen er anderen zijn in dit magazine (Lucas en Cody) die anders beweren, maar voor mij is dit de game die FTL van de nummer 1 plek als **Ultieme Roguelike** heeft gestoten.
De goddelijke gameplay, de slimme verhaalvertelling, de veelzijdige progressie en het perfecte uitdagingsniveau maken dit zo'n uitzonderlijk, fucking lekker spelletje.

SCORE 90

HET WIEL HOEFT NIET OPNIEUW UITGEVOND



Titel: **Serious Sam 4**
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: 39,99

...maar hij mag wel iets beter rollen. Menig reviewer heeft Serious Sam 4 al afgeschreven omdat deze shooter van het oude uur zogenaamd niet genoeg zou innoveren. En tegen hen zeg ik: **haal die Call of Duty-vormige stok eens uit je aars, en live a little.** Of drink een paar fristi's, wordt deze ervaring echt leuker van. Niet elke game hoeft namelijk vooruitstrevend te zijn, **niet elke game wil tienen scoren**, soms is het goed genoeg om terug te roepen op simpelere tijden en fans te geven wat ze gewend zijn. Gewoon even je verstand op nul zetten, als een maniak rondrennen en het kogels laten regenen zoals het een eenmansleger betaamt. Terug naar het begin van de jaren '00!

Ja, **Serious Sam staat al decennia stil**. Sterker nog, beter dan Serious Sam: The First Encounter en The Second Encounter is het nooit geworden, en ook Serious Sam 4 tilt de franchise niet naar nieuwe hoogten. Eigenlijk kreeg ik van Serious Sam 3: BFE, al weer negen jaar geleden, een smerig nasmaakje in mijn mond. Die game bestond immers uit herkauwde assets – ontwikkelaar Croteam wilde een Doom-game maken, maar die werd afgekeurd – en de nieuwe insteek en vormgeving kon me niet boeien. Serious Sam 4 heeft helaas diezelfde foeilelijke, Modern Warfare-reject-achtige, zielloze uitstraling nog – inclusief herkauwde assets – maar al met al vind ik hem een stuk vermakelijker dan zijn voorganger.





Er schuilt een zekere magie in de spray-and-pray-gameplay van dit soort shooters, en aangezien franchises als Painkiller vrijwel niets meer van zich laten horen, zal Serious Sam 4 voor veel gamers een leegte opvullen. In de basis werkt het namelijk best lekker; de gameplay is vloeiender en het rondschieten gaat een stuk sneller dan in deeltje 3. Dat komt door de nadruk op schieten/herladen terwijl je sprint en het feit dat je nu twee wapens tegelijkertijd kunt vasthouden. En ja, **twee miniguns inzetten tegen een leger aan schreeuwende mannen zonder hoofd is gewoon leuk**. Ook zijn er nu meer vijanden, en moet je daardoor vaker en sneller gaandeweg van strategie veranderen om er voor te zorgen dat je niet overrompeld wordt. Het houdt je op het puntje van je stoel, ook al verloopt niet elk level even vloeiend en zijn er helaas een

TOUR NAAR DE BUDGETBAK



Titel: **Tennis World Tour 2**
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 49,99

Als het om sporttitels gaat, is het vaak FIFA die alle aandacht opeist. Natuurlijk, voetbal is stukken populairder dan dat curling is, maar competitie in welke vorm dan ook, kan een goede game opleveren. Ik heb dan ook snoeihard zitten genieten van PGA Tour 2K21, terwijl ik weinig tot niks heb met het spelletje golf, en hetzelfde deed de tennisgame Topspin met me op de vorige generatie consoles. **Laat Tennis World Tour 2 mij weer regelmatig de controller oppakken voor het betere ballenrammen? Het korte antwoord is... nee.**

De carrière modus van Tennis World Tour 2 begint met een character creator waarin je iets kan maken wat op een mens lijkt, maar daar houdt het dan ook snel mee op. Zelfs de meest creatieve en geduldige spelers, zullen met de handen in het haar zitten om hier ook maar iets bevredigends uit te kunnen krijgen. Deze character creator deed me meteen vermoeden dat de carrièremodus ook niet al te diepgaand zou zijn, en dat klopt. Je speelt een reeks korte wedstrijden, waarmee je punten verdient om je personage mee te upgraden. Met 'skill cards' kan je ook het spel van je speler verbeteren, maar een grote impact zal dit niet maken. Daarnaast vindt het trainen van je speler grotendeels plaats in menu's. Dus **een beetje op knoppen drukken om XP te verdienen, en dat is niet heel erg spannend, of eigenlijk helemaal niet.**





Gewoon de exhibition mode dan, eigenlijk de modus waar ik negen van de tien keer inzit als ik dit soort games speel. Gewoon een potje rammen, het liefst tegen iemand anders. Dat kan natuurlijk, maar het zou wel fijn zijn als iedereen effe een controller kan oppakken en mee kan doen. Dat is het probleem ook niet, maar de besturing wel, want **als de richting waar je de bal heen mept onder dezelfde stick zit waarmee je loopt, vergt het wat training om het goed onder de knie te krijgen.** Je tegenstander slaat bijvoorbeeld de bal linksonder op de baan, dan ren je natuurlijk met de stick naar links gedrukt, naar de linkerkant van de baan. Wil je een crossbal slaan, dan moet je dus met de snelheid

EN TE WORDEN



hoop momenten waarop je saai rondloopt en naar ammo/health of (compleet geschifte en daardoor vermakelijke) secrets zoekt.
Het verhaal is verder dramatisch slecht (dat hebben ze zelf ook wel door), **de animaties lijken nog uit 2001 te komen en de one-liners slaan vaker de plank mis dan dat ze 'm raken**, al heb ik wel een paar keer moeten gniffelen. Hopelijk komt Croteam over nog eens negen jaar (mag ook eerder, hoor) met een Serious Sam-game die weer afspeelt in Egypte in plaats van het zaaddodende Rome, eentje die weer lekker kleurrijk oogt en de flow van de game perfectioneert. Want verdomme, ik heb me écht vermaakt met het schietgeweld van Serious Sam 4, ondanks alle bugs, crashes en saaie omgevingen.

SCORE 65



van Max Verstappen met een pilletje achter in zijn keel, de stick van links naar rechts zwiepen, terwijl je ook nog eens goed moet timen om de bal te raken. Lastig en niet nodig. **De leercurve in Tennis World Tour 2 is voor mij te hoog om plezier uit deze titel te halen**, daarnaast bewegen de spelers te log om je het bevredigende gevoel te geven, dat een spannende rally zou kunnen doen. Ik zat nu vooral te schelden op m'n controller en dat kan de bedoeling niet zijn. Ook al wil je heel graag nu een tennisgame spelen, gaat deze het niet voor je doen en kan ik je alleen maar aanraden om nog te wachten op wél een goede tennisgame.

OORDEEL:





MICROMOORD OP EEN ONBEKENDE PLANEET



Titel: Pikmin 3 Deluxe
Platform: Switch
Prijs: €59,99

Geloof het of niet, maar **Pikmin 3 is een van mijn favoriete Nintendo-games ooit** en wat mij betreft het beste dat op de Wii U is uitgekomen. Nou is dat niet zo heel moeilijk, want die gekke tablet-masjien was de minst populaire Nintendo-console ooit. Maar dat betekent ook dat Pikmin 3 Deluxe een van de weinige heruitgaves is van Nintendo met daadwerkelijk bestaansrecht: Pikmin 3 is al een redelijk niche game en kwam ook nog eens op de Wii U uit, dus zijn er waarschijnlijk zat mensen die 'm gemist hebben. En dat is zonde!
Pikmin 3 kent tactische en soms stressvolle tactiek – je wil niet dat die Pikmin doodgaan! – maar werkt tegelijkertijd ontspannend in z'n exploratie van de prachtige omgevingen. Het is vrolijk, met z'n koddige taaltje en schattige personages zoals Brittany, Alph en natuurlijk de pikmin, maar het heeft ook iets duisters **als je legertje van plantmannetjes een dood monsterinsect naar hun nest sleept**. Het is een mooie game, met knappe weerspiegelingen, indrukwekkende depth of field-effecten die het miniatuureffect versterken en overtuigende materialen, of het nou water, zand of glas is. Pikmin 3 voelt een beetje alsof je weer een peuter bent en helemaal opnieuw alle magische microwezens in de tuin van je ouders ontdekt... alleen dan heb je de leiding over een minileger aan plantpoppetjes. Een bijzonder gevoel.
Waarom deze Pikmin 3 de ondertitel Deluxe meekrijgt is niet vanwege een shitload aan redenen, want maken de co-op-mode, de extra missies en wat besturingsaanpassingen het nou echt weer 60 euro waard? **Toch, mocht je deze game gemist hebben, geef deze bijzondere creatie dan absoluut een kans.** Misschien ben ik dan niet meer de enige die dit een van z'n favoriete Nintendo-games vindt!

OORDEEL:











REVIEW

FALCON AGE

Digitale huisdieren zijn niet nieuw, denk maar aan Tamagotchi uit de jaren '90 en Nintendogs voor de DS. Falcon Age is hetzelfde, maar dan in VR, en bovenal niet zo ongelooflijk suf!

In Falcon Age zie je vanuit de gevangenis hoe een valk komt te overlijden en haar baby alleen overblijft. Stiekem neem je het kleine vogelbeest onder je hoede en hij helpt je al snel ontsnappen uit de gevangenis. Samen met je baby valk moet je vervolgens zien te overleven op een planeet waarin megacorporaties de grondstoffen uit de wereld slurpen. Aan jou om de wereld te verlossen van deze kwaadaardige robots, natuurlijk samen met je valk.

De game bestaat eigenlijk uit twee delen. In de eerste plaats ben je bezig met het verzorgen en trainen van je valk. Je moet eten vinden en nieuwe gerechten maken om je valk groot en sterk te maken en tijd met hem doorbrengen om 'm nieuwe trucjes te leren. Dit is het Tamagotchi-gedeelte, maar dan in first person in VR, met een valk op je arm. Zo cool!

In de tweede plaats ben je bezig met het overmeesteren van vijanden en probeer je dichterbij de bron van het kwaad te komen, dat beschermt wordt door allerlei soorten robots. Als speler heb je een soort toverstaf in je hand, waarmee je de robots te lijf kunt gaan, maar uiteraard kan je valk daar ook bij helpen. In battles wordt het een soort co-op-game die je volledig zelf bestuurt.

Het leukste aan Falcon Age is het ontdekken van de wereld met je valk op je arm. Je moet constant samenwerken om verder te komen en voelt je verantwoordelijk voor de valk, aangezien jij voor zijn gezondheid zorgt. Binnen no time heb je een sterke band met het beest en omdat het in VR is, maakt het allemaal nog veel meer indruk. Je voelt je bijna lullig als je stopt met spelen. Je laat dat arme beest toch niet moederziel alleen achter, in die harteloze wereld?



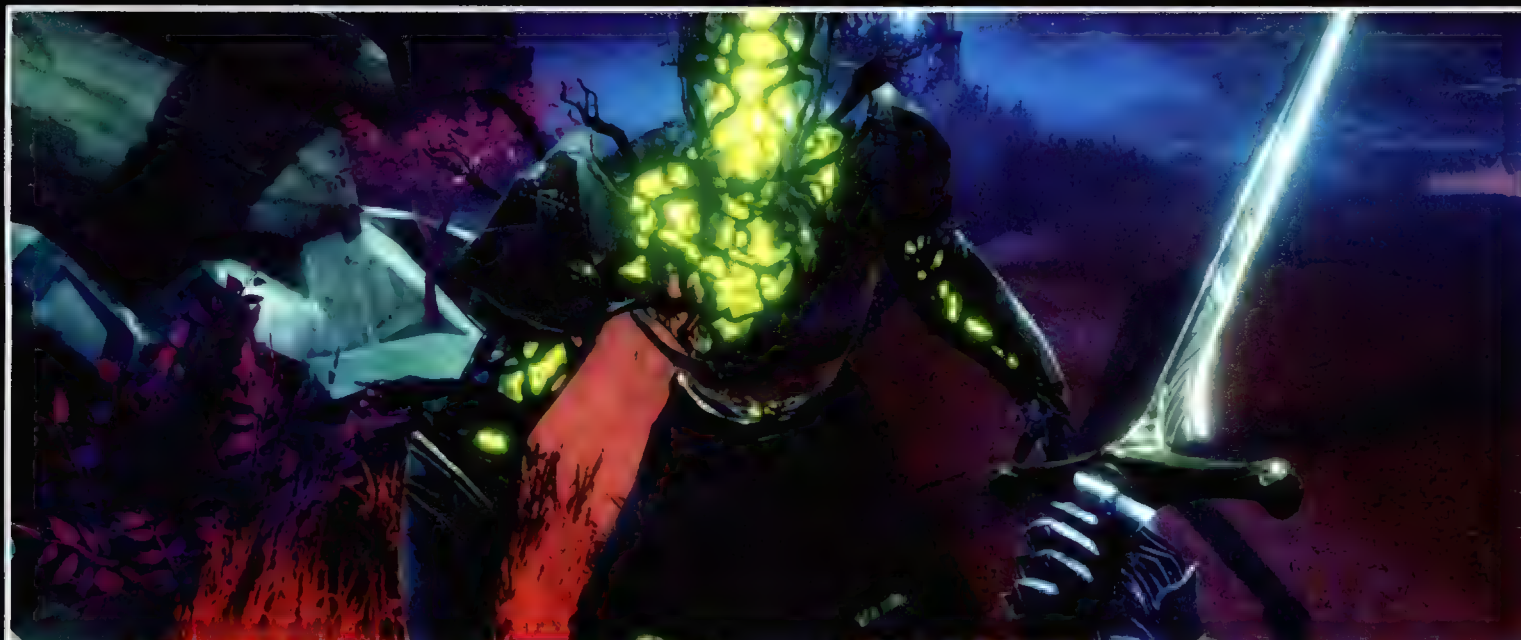
Wat tegenvalt zijn de technische problemen op de Quest – waarbij de tracking niet altijd even goed werkt – en de bugs in de game. Daarnaast is Falcon Age met een uurtje of vijf aan gameplay niet bepaald lang en mist het wat diepgang in het verzorgen van je valk.

SCORE:



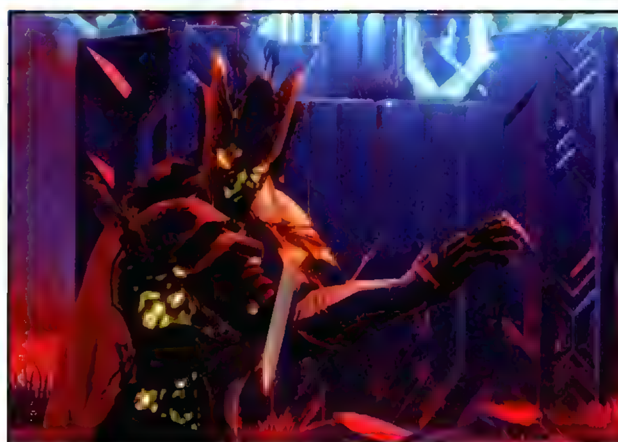
KOTSGEHALTE:



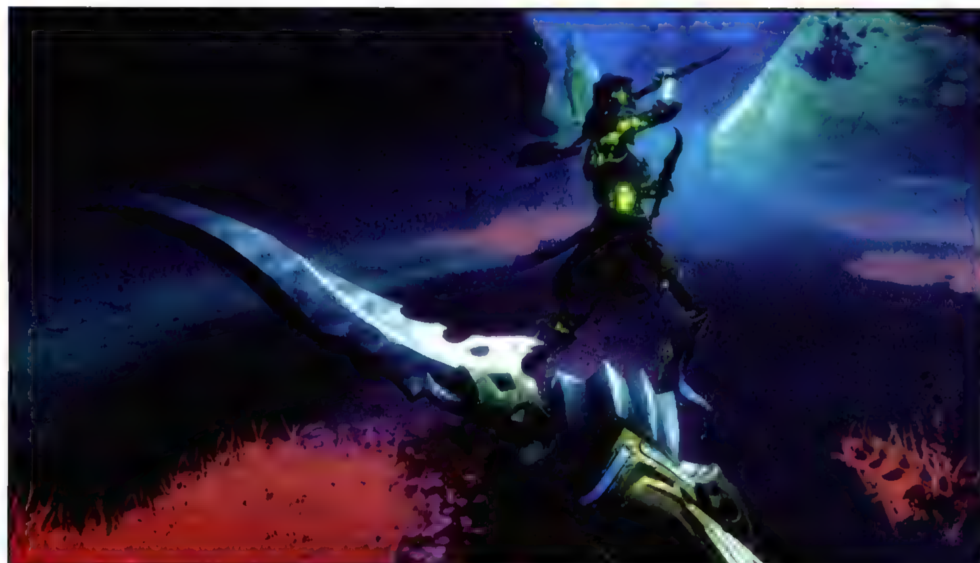


REVIEW

UNTIL YOU FALL



Al sinds 2019 is Until You Fall beschikbaar via Early Access, maar nu is de game eindelijk compleet en officieel uitgekomen voor PC-VR-headsets en de Quest. En ja, dat is awesome!
Until You Fall is een first-person hack-&-slash-game, waarin je gebruik kunt maken van zwaarden, bijlen en schilden. Het is zwaardvechten on steroids met een flinke schep arcade en dus behoorlijk over de top. Het is echter niet de bedoeling om maar willekeurig om je heen te gaan zwaaien met je zwaard of bijl, er zit wel degelijk een stukje strategie in.
Tijdens battles krijg je namelijk net voordat het gebeurt een indicatie in beeld van waar de vijand gaat aanvallen, zodat je kunt blocken. Als je dit precies op tijd doet kan je een parry uitvoeren, die erg krachtig is. Daarnaast kan je hier en daar Critical Strikes uitvoeren door precies op het goede moment op de aangegeven manier aan te vallen.
Dat is aan het begin behoorlijk chaotisch, maar al snel krijg je er handigheid in. Dat is ook wel lekker, want dan kan je de focus leggen op de random generated omgevingen waarin je de vijanden te lijf gaat. Iedere keer als je dood gaat ziet de wereld er weer net even iets anders uit en zal je helemaal opnieuw moeten beginnen. Eventuele upgrades ben je dan ook kwijt, behalve enkele permanente upgrades die je kunt verzamelen.
Iedere keer als je een level haalt, krijg je drie random upgrades die je met je meeneemt tot je doodgaat. De game gaat dus letterlijk net zo lang door until you fall. Hierdoor word je gepusht om beter te worden in de battles, zodat je steeds verder kunt komen. Gruwelijk verslavend, en die battles komen extra goed tot hun recht op de Quest, waarbij je zonder kabels meer de vrijheid hebt om te kunnen bewegen. Dikke aanrader voor gamers die wel houden van dit soort actieve VR-games. ✖



SCORE:



KOTSGEHALTE:



OCULUS QUEST 2

Zo'n beetje op de dag van de deadline van deze VR View plofte de gloednieuwe Quest 2 op mijn deurmat. Helaas was dat veel te kort dag voor dit nummer, maar je kunt volgende maand een uitgebreide review van de nieuwe Oculus Quest én een PU-TV-item op PU.nl verwachten!



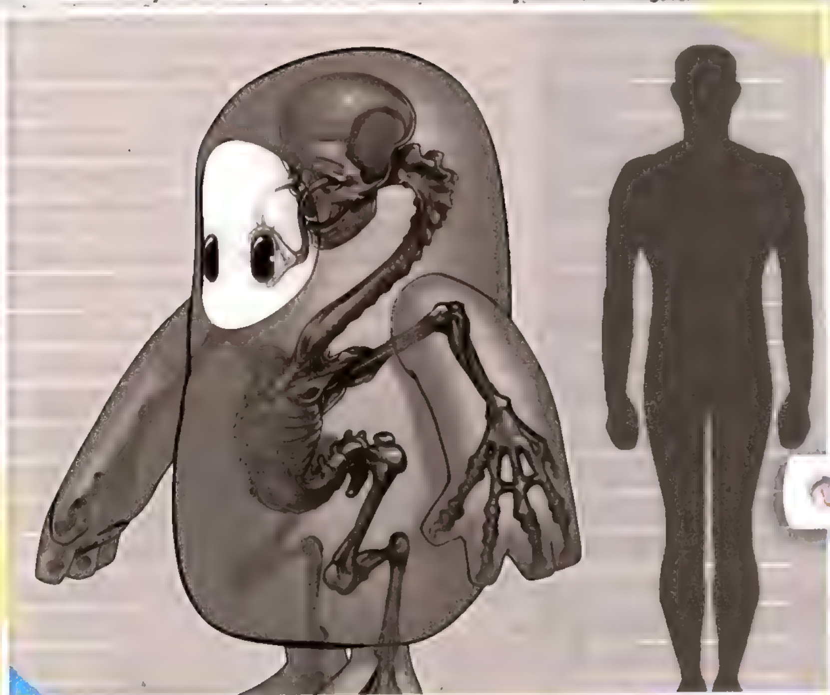
PU 321 LIGT 1 DECEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ZEVEN JAAR GAMING IN 4K, MET PRO'S, X'EN EN EXTERNE SSD'S. MAG DE SWITCH OOK MEEDOEN? DAAR BREKEN WE ONS HOOFD NOG FF OVER.
- HET EINDE VAN EEN BIZAR JAAR BETEKENT EEN... WAT IS HET TEGENOVERGESTELDE VAN NOSTALGISCH? HOE DAN OOK, WE KIJKEN TERUG NAAR EEN JAAR WAARIN WE MEER NO-LIFE ZIJN GEGAAN DAN OOIT!
- DE LEVELS DIE LESSEN LEREN. JURJEN KIJKT ERNAAR EN KRABT ZICH AAN Z'N ASSENSE KIN.
- DE NEXT-GEN MIXT DOODLEUK MET DE CURRENT-GEN IN DEZE PU! IS DAT WEL KOOSJER EN HALAL? GEEN IDEE, MAAR WE GAAN HET UITVINDEN!
- NOG ZO'N DRINGENDE VRAAG: HOE HEET IS EEN ACHTERVOLGING ALS 'IE GEHERMEESTERD IS? HOPELIJK HEEFT FLORIAN GENOEG VERLANGEN NAAR SNELHEID OM DAAR ACHTER TE KOMEN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



BEVALLIGE GUYS

De waggelende en springende personages uit Fall Guys lijken pakken te dragen, maar volgens artwork van Mediatonic Games-concept-artist Tudo Morris is dat niet het geval. Op de illustratie die hij op Instagram plaatste, is het skelet van een Fall Guy te zien. De ontwikkelaar plaatste het artwork vervolgens ook op Twitter, met de mededeling dat de schets officieel canon is. Whattefuck.

XBOX-DUMMY

Martin kreeg de afgelopen maand een Xbox Series X-dummy thuisgestuurd. Kan je natuurlijk helemaal niks mee, met zo'n stuk plastic zonder inhoud, behalve een beetje kijken hoe groot zo'n Series X dan wel niet is. Nou ja, iets kleiner dan een pot pindakaas, met daarop een pot chocopasta, met daarop een pot appelstroop.





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE IS GROOT, HÉÉL GROOT

Handjes omhoog, wie kijkt er ook altijd met zweet in de bilspleet naar z'n arme HDD of SDD of er nog wel genoeg ruimte opstaat voor die nieuwe update van CoD: Modern Warfare? Voor PC-gamers is de game nu officieel even zwaar als Texel, jeweetwel, dat eiland met die schapen.



Battle(non)sense
@BattleNonSense



@CallofDuty MW nolonger fits onto a 250GB SSD and cannot be updated.....
@Activision @Blizzard_Ent please split up SP, MP and Warzone.



WE ZIJN VAST NIET DE ENIGEN...



FRAMEDROP

JORDI PETERS







Neo's Art



In Hyrule Warriors: Age of Calamity mogen we eindelijk kont schoppen met niemand minder dan Zelda. Ja, ook Link is nog van de partij, maar als je het aan Neo vraagt kan prinses Zelda bad guy Ganon prima alleen aan. Zo ziet dat er ongeveer uit, in ieder geval als Nintendo ineens besluit om bloederige 18+-games te maken.